



**ANTEPRIMA
MYTH, UN MITO
A 8-BIT SBARCA
SU AMIGA**

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

HEIMDALL

L'ULTIMA FATICA DELLA CORE DESIGN

F A V O L O S O !

**INSERTO TNT
DI 16 PAGINE
IN REGALO**

**ESCLUSIVO
TERMINATOR 2,
IL COIN-OP**

**COME FARSI UNA GIOCOTECA CON POCHI
SPICCIOLI: 25 COMPILATION AI RAGGI X**

SEGA

MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG



Provate SONIC non
smetterete mai di
videogiocarci.

Anche
JERRY CALA
ho perso lo test
per SONIC il nuovissimo
protagonista destinato o
diventare uno Star nella
storia dei videogames, rimorrete
stupiti dalla velocità delle sue
azioni e dall'eccezionale
grafico delle immagini.

disponibile anche in versione

Master System

FASCINATION



BOITE PELICAN - Lev Archine - Miami



Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio: ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...



PIER MOBILE - David Hill - Benedito - Miami

*Atterraggio a Miami ...
la Temperatura è di 37,2° ...*



**The
multimedia
generation**

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO.

Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk



GGGRRRRR...



METTI "GRINTA" ALLE TUE IDEE



PC 5: i nuovi "Compatti" Amstrad con Grinta Pack (100 programmi/giochi) Ability Plus (Programma integrato) Counterpoint (Interfaccia Grafica)

Grinta: il compatto per tutte le esigenze.

Tecnologie avanzate, ingombro contenuto - l'unità base misura solo 300 x 270 x 70 mm - espandibilità: ecco "Grinta", il PC della nuova serie 5 Amstrad. Una grande flessibilità che si adatta ad ogni esigenza: studiare, lavorare, giocare. Stupenda grafica VGA, disco fisso da 40MB opzionale, monitor monocromatico o colori, due slots di espansione

disponibili. In più grazie a Counterpoint la nuovissima interfaccia grafica ed al mouse, fornito in dotazione, l'utilizzo del computer è semplicissimo!

Versione con 8086, 640 KB RAM a partire da lire 999.000 + IVA. Versione con 80286, 1 MB RAM a partire da lire 1.249.000 + IVA.



K è in continua evoluzione. Dopo il nuovo formato e le mega-recensioni - a proposito, grazie a coloro che ci hanno telefonato manifestando il loro parere positivo al nuovo K - è arrivato il momento delle strisce. "Striscia il gioco" è una nuova rubrica di recensioni rapide e veloci che ci consentirà di provare e valutare mensilmente il maggior numero di giochi possibili, offrendovi un servizio sempre più completo e puntuale. In questo numero ad esempio i giochi provati, tra mega-recensioni e strisce, sono ben 29. Senza contare la ventina di compilation valutate da pagina 97. A Natale, come sempre, avrete l'imbarazzo della scelta e K, come sempre, cerca di guidarvi a fare la scelta giusta. Natale è sinonimo di regali e anche noi di K vogliamo essere presenti sotto il vostro albero insieme ai regali che riceverete da genitori, fratelli/sorelle, zie, nonni, ecc. il nostro regalo per voi lettori è un fantastico inserto di 16 pagine con trucchi e soluzioni per i giochi più richiesti dai lettori, curato da Paolo "Buon Samaritano" Paglianti.

Ma c'è dell'altro. In questo numero troverete anche la presentazione esclusiva del nuovo coin-op della Williams, *Terminator 2*, l'anteprima di *Myth* per 16-bit e una gustosa curiosità: Peter Molnoux della Bullfrog che ridisegna per divertimento personale un classico come *Frogger*. Insomma, un numero da leggere da cima a fondo in attesa di aprire i regali.

Buon Natale e Buon Anno Nuovo da tutti noi di K.



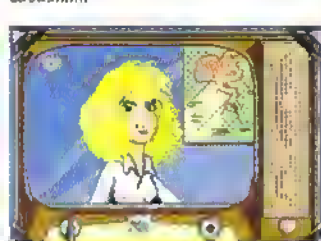
38 A vederlo non si direbbe, ma è uno dei più bravi programmatori del mondo e con *Civilisation* si conferma tra i grandi.



46 *Heimdall*. Il nuovo gioco della Core Design è fantastico. Grafica da cartone animato per un'avventura vichinga.



51 *Secret Weapon of the Luftwaffe*. Il nuovo episodio nel cielo della Lucasfilm.



67 Il Berlusconi ti ama. Con *Mad Tv* potete sbancare l'Auditel

Notizie5

Questo mese parliamo solo di giochi e in anteprima vi presentiamo il nuovo coin op di *Terminator 2*.

Anteprime15

Un veloce sguardo su quello che vi aspetta.

Un Core di Genias19

Giorgio Baratto e Riccardo Albini sono stati a Roma (e chi se ne frega) e hanno seguito la presentazione dei nuovi prodotti di Core Design, Genias, DMI e Loriciel.

Lavori in corso27

ShadowLands della Domark è un Gdr con grafica isometrica e *Myth* della System 3 per 16-bit promette molto bene. K ne parla in anteprima nella rubrica Lavori in corso.

Prove su schermo37

I K-giochi crescono come funghi. Non ci credete? Guardate la foto di *Heimdall* oppure provate a fare un programma televisivo con *Mad Tv* o a giocare a *Larry* e non ve ne pentirete.

Striscia il gioco87

Una nuova rubrica con moltissime recensioni per avere un'idea più chiara sui giochi in circolazione.

Speciale raccolte97

Le raccolte sono sempre più interessanti e permettono di completare la propria giocoloteca con una modica spesa. Matteo Bitanti e Fabio Massa hanno preparato una guida alle compilation più interessanti.

K-Box107

MBF continua il suo decennale rapporto epistolare con lettori elettronici (o quasi).

K-Annunci112

Sommario



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n.722 del 14/1/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

REDAZIONI
Studio Vlt
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/33100413
Fax: 02/33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ L.T. AvantiGarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/86103223 fax 02/86103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORI Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONI Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Matteo Bitanti, Marco Billi Verchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Simone Bechini, Stefano Bonora, Gianfranco Brambati, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haym, Enrico Mariani, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Mascaron, Paolo Paglianti, Tiziano Tormentini, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Marla Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrioni

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOPOSIZIONE Typing (MO)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DIP. Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (involgariti all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

© Studio Vlt
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE (licenza della ENAP IMAGES UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

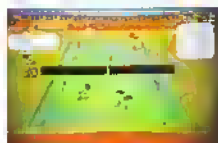


Master System II

Plus



PRO WRESTLING



SUPER TENNIS

Le prime mille prove d'acquisto (codice o barre) dello console base Master System II che perverranno a GIOCHI PREZIOSI, Via delle Primule 5 20020 COGLIATE (MI), corredate di indirizzo e numero telefonico entro il 15 dicembre 1991, riceveranno un TURTLES GIGANTE.

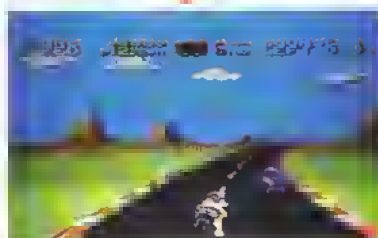
AUT. MIN.R.

GRANDE OFFERTA
1000
TURTLES
GIGANTI



I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCO DEL MESE



HANG-ON



GIOCHI PREZIOSI

NEW\$ GAMES NEWS

NON C'È SPRAY CHE TENGA!

La Imagineer, una dalla software house più importanti del Giappone, ha acquisito i diritti per realizzare la conversione di *Sim Ant*, una simulazione di formiche, per Super Famicom.

L'ultima crociera della Maxia, la società che sta dietro a successi internazionali come *Sim City* e *Sim Earth*, vi pone al comando di un formicaio deciso a conquistare lo spazio circostante. Per riuscire e ottenere l'intero glerdino e sfrecciare l'inquilino "umeno", dovrete amministrare con attenzione il vostro microregno affinché si espanda in modo sistematico.

In questa epica battaglia, potrete controllare dirittamente fino a 1.500 formichine operose e guerriere. A queste infaticabili creaturine possono essere assegnati compiti diversi, come trovare cibo, scavare nuovi tunnel e prestare attenzione alle uova. Vi ritroverete a combattere in prima persona contro i rivali di sempre, formiche rosse, regni voraci e gli implacabili insetticidi spray. Per unire l'aspetto strattamente ludico con quello educazionale e didattico, gli sviluppatori di *Sim Ant*, Will Wright e Justin McCormick si sono basati su un testo di biologia di due professori di Harvard vincitori dell'ambitissimo premio Pulitzer. Come se non bastasse, il gioco incorpora numerose finestre informative che, oltre a fornire consigli e suggerimenti, si affermano su determinati aspetti scientifici.

Sim Ant è attualmente in fase di realizzazione per Macintosh, mentre le versioni PC e Amiga saranno disponibili nei primi mesi del '92. La Imagineer non ha fornito alcuna data ufficiale per la conversione su Super Famicom.



Sarà la volta buona?

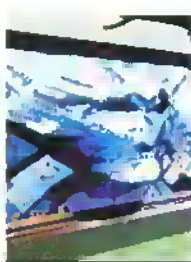
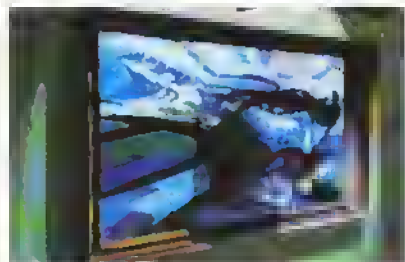
È sempre la solita tiritera che tutti ripetono: "Abbiamo finalmente realizzato un nuovo tipo di divertimento interattivo che conquisterà il mondo dei videogiochi", sembra quasi lo slogan di un nuovo dentifricio che risolve perfino il problema delle calvizie. In ogni caso, la Virgin Games è certa che il lancio del suo prossimo gioco, *Guest*, creerà lo stesso scalpore di *Space Invaders*, ai suoi tempi. Il gioco, una avventura ricca di mistero, è attualmente in fase finale di realizzazione in America, ciò significa che sarà disponibile inizialmente solo per MS-DOS. La profondità abissale del gioco ha spinto i programmatori della Virgin a optare per il CD-ROM, perché *Guest* avrebbe occupato qualcosa come 90 dischi!!!

Il gioco in sé ricorda moltissimo *Cosmic Osmo*, altro bizzarro programma disponibile per Mac nel quale lo scopo si riduceva nell'esplorazione del mondo interattivo senza un obiettivo particolare. In *Guest*, letteralmente "ospite", oltre ad esplorare un'impressionante villa, potrete tentare di risolvere il dramma di un fabbricante di giocattoli pazzo che con le sue diaboliche invenzioni ha ucciso numerosi bambini. È un incrocio tra i film "Dolls" di Stuart Gordon, "Puppet Master" e "Child's Play" (entrambi ormai giunti al terzo episodio). Per ora dovete limitarvi a contemplare le foto, la recensione, sempre e solo su K, su un prossimo numero.

NOSTALGIA

Vi siete mai chiesti che fine abbiano fatto i vecchi coin-op del passato? Chi altri se non gli Americani, famosi per le loro peculiari manie, potevano aprire un museo dedicato esclusivamente agli oggetti che hanno "fatto storia" nel mondo dei videogiochi? Il Museo Nazionale del Video Gioco e del Coin-op di St. Louis dispone di ben 75 cabinati originali, tra cui spiccano quelli del mitico *Pong*, il gioco che diede il via a tutto, *Space Invaders*, *Defender*, *Asteroids* e *Pac-man*. Non mancano nemmeno i flipper, con una rarità: *Gorgar* il primo flipper parlante, realizzato nel 1979 dalla Williams.

Lezione di storia. Sapevate che la Williams Bally Midway fu fondata da Harry Williams nel 1942? Mentre il mondo era impegnato a combattere un terribile conflitto, Williams pensò bene di dedicarsi a qualcosa di meno violento. Ma i problemi maggiori li incontrò nel reperire il materiale, così dovette ricorrere a materiali riciclati. Sette anni dopo, la compagnia con sede a Chicago, introdusse *Freshie*, un flipper che disponeva di un concetto rivoluzionario, il tilt. Da allora, scuotere troppo il flipper significava perdere una biglia... Che palle!





ARTICOLI DEMENZIALI

Avevate mai incontrato qualche problema nel riconoscere la vostra astronave formaggiosa o il vostro ormino obeso in un mare di sprite sullo schermo? Beh, avete finito di preoccuparvi: sono da poco disponibili un paio di occhiali high-tech che non solo vi distingueranno immediatamente dalla massa, ma risolveranno anche i vostri problemi derivanti da interminabili sessioni davanti al monitor. Le lenti sono regolabili tramite delle rotelline sulle fasce laterali degli occhiali, così da favorire speciali zoomate o rimpicciolimenti. "Studiati dai migliori ricercatori mondiali in campo ottico - recita a memoria un venditore - sono ideali per seguire eventi sportivi, teatrali e cinematografici".

Questo demenziale gadget costa solo venti sterline (circa cinquanta mila lire), ed è solo uno degli articoli in vendita al Museo Scientifico "Brainwave" di Liverpool. Potrete infatti trovare, tra gli altri, un ombrello a forma di astronave spaziale, una cravatta sulla quale è rappresentata geograficamente la terra, un cappello a cellule solari, un microscopio da tasca con retro-illuminazione, una scarpa celestiale, manette dal design "audace", un recipiente di micro-grano, un telefono che calcola l'importo di una telefonata in tempo reale, e altri pazzeschi articoli. Se siete interessati chiamate lo 0044-51-7087383.

Stavo dimenticando di dire che i bizzarri inventori di questi aggeggi lavorano vicino alla

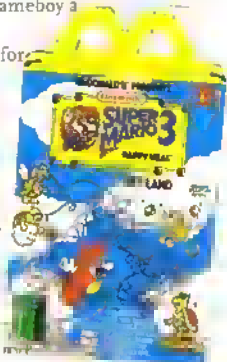
PERDINCIPUFFO, ABBIAMO L'ESCLUSIVA!

Ordinando un Super Mario Bros Happy Meal in un Mc Donald di Londra, il nostro agente segreto ha scoperto pazzesche novità a proposito del nuovo videogioco targato Nintendo.

Secondo il suo informatore, Super Mario Bros 5 sarà un incredibile viaggio nel tempo che, come bonus, riproporrà intatti i precedenti quattro episodi. Ha inoltre confermato che il migliore gruppo di sviluppatori della Nintendo di stanza a Kyoto era pressoché a pezzi dopo aver terminato la nuova avventura di Zelda che sarà disponibile su cartuccia da 8 megabit, sempre e solo per Super Famicom. Quale pazzesca «gabbia» inventeranno questa volta? Un classico, ma sempre efficace e diretto A. X. B. Y più pulsante di fuoco durante lo schermo dei titoli o qualcosa di scioccante e innovativo, che so, un mega warp alla fine del secondo livello?

Quattro volte più grande del precedente gioco, il nuovo Zelda sarà lanciato per Natale. Per quanto riguarda Super Mario Bros V, il nostro agente segreto parla dell'anno prossimo per Super Famicom e di una versione per Gameboy a seguire.

Peccato che l'informatore segreto abbia esagerato nel dosare il ketchup in quello schifo di hamburger che il nostro agente segreto aveva ordinato... ma le informazioni erano buone però.



Metti in Sesta!



I creatori di Lotus sono stati incredibilmente occupati negli ultimi mesi. Non solo hanno dovuto realizzare il seguito del mitico gioco di corsa per Amiga ed ST ma hanno anche prodotto un'odattamento per il Super Famicom.

Top Racer, questo il titolo, è appena stata lanciata in Giappone dello Komco, e vanta ben 11 percorsi inimmaginabili che comprendono alcune delle città più importanti del mondo: Londra, Tokyo, San Francisco e Sheffield (questa se la potevano risparmiare). Avrete la possibilità di scegliere tra quattro differenti super macchine, ciascuna distinguibile dalle altre per prestazioni ed estetica. È chiaro che il trucchetto sta nel beccare la macchina giusta per il percorso. Inoltre, per rendere Top Racer ancora più giocabile, i programmatori hanno inserito la scelta tra il cambio automatico o quello normale.

"Volavamo realizzare qualcosa che potesse veramente coinvolgere i giocatori" ha confermato uno dei programmatori dello Gremlin "ma tirare fuori qualcosa di veloce dal lento processore del Super Famicom non era facile. Ma ci siamo riusciti", Figurarsi.

Non solo i fondoli cambiano durante ogni gara, ma ci sono inoltre guida notturna, autostrade e carreggiata multiple, percorsi disastrosi, colline, tunnel, penti, ecc. Il realismo è incredibile: capottandovi da una collina vi ritroverete a rotolare giù irrimediabilmente, cosa che avverrà spesso, almeno all'inizio, se scegliete un percorso come quello di San Francisco.

Come la maggior parte dei giochi di questa gamma, Top Racer raggiunge l'apice nel modo a due giocatori. Se la Nintendo lancia un Comlink per collegare due Super Famicom, la Gremlin potrebbe prendere in considerazione l'idea di un seguito che permetta uno sfido a quattro giocatori come in Lotus II. Altre aggiunte potrebbero essere: effetto nebbia e la possibilità di truccare la vostra macchina.

Sonic al Bar? Solo per un caffè

La Sega ha presentato il secondo videogioco della famosa serie System 32, il quale incorpora impressionanti processor hardware mai introdotti prima negli arcade. Il titolo è Rad Rally, ed è come potete immaginare il seguito ufficiale di Rad Mobile. Purtroppo, a ciò ci addolora, nonostante una grafica paurosamente ben definita ed una giocabilità particolarmente intensa, la Sega ha deciso di abbandonare l'idea di portare il seattone Sonic sul grande schermo. Beh, consolatevi: sponde che in Rad Rally potrete scegliere tra quattro "ultra-realistici" percorsi che includono autostade iper veloci e fenomeni atmosferici cangianti (belle lì) come pioggia, nebbia, fulmini e, naturalmente, l'oscurità della notte.

GOLDEN EAGLE



SOFTTEL
DISTRIBUTORI

AMIGA - AMSTRAD - ATARI - IBM PC & COMP.

Distribuito in esclusiva da SOFTTEL s.a.s. - Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 - Fax 06/7231812



Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano

Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.

Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

COMPUTER

Amiga 500	680.000
Con 10 megabyte, 10 giochi, joystick, garanzia Commodore.	
Amiga 500 Plus	790.000
Il nuovo Amiga 500 con 1 MB Chip Ram, Kickstart 2.0 ECS.	
Amiga 2000	1.350.000
Amiga 2000 + hard disk 45 MB	1.990.000
Con 1 MB Chip Ram, AmigaVision a 10 giochi omaggio, garanzia Commodore.	
Amiga 3000 25 MHz hard disk 50 MB	4.690.000
Amiga 3000 25 MHz hard disk 100 MB	6.350.000
I computer dispongono di 1 MB Chip più 1/3 Fast.	
Amiga 3000 Tower 25 MHz 100 MB	5.940.000
Amiga 3000 Tower 25 MHz 200 MB	6.600.000
I computer dispongono di 1 MB Chip più 4 MB Fast.	
Commodore CDTV	1.199.000

MONITOR ED ACCESSORI

AV-7202	195.000
Sintonizzatore video Philips per monitor, permette di visualizzare il vostro monitor da computer anche come televisore.	
Tuner Savage	255.000
Originale case basculante per monitor, non preleva né ottiene autorizzazioni TV o telecomando, 99 canali, 16 canali memorizzabili.	
1084-S	460.000
Monitor colori Commodore, media risoluzione per Amiga, CGA o monitor PC con scheda VGA o EGA.	
Philips BM 7502/2242	160.000
Monitor Philips mono 12" video composto, testori bianchi, ambro o verde.	
Philips CM 8833-II	469.000
Monitor Philips colori 14" p/chi 0,42, 2 canali audio stereofonici, ingresso CVBS, RGB, ingresso TTL per PC non CGA, Amiga o C64.	
Philips CM 3209 MultiScan 1024x768	730.000
Monitor Philips colori 14" VGA, risoluzione 1024x768 pixel, 0,28, miniscan, frequenze 31,5/35,2/35,5 KHz, ingresso RGB con presa 15 pin, completo di cavo.	
Philips CM 2780 MultiSync 20" 1280x1024	3.090.000
Monitor Philips colori multisync 20", risoluzione 1280x1024, frequenza da 30 a 64 KHz.	
Crystal 14" Color MultiScan 1024x768	595.000
Synple 19" Color MultiScan 1242x768	1.985.000
Monitor in metallo multi sync, ottici 0,28, risoluzione 1024x768 con base basculante a cavo.	
Data Switch a 2 posizioni	40.000
Data Switch a 4 posizioni	70.000
Cavo computer <-> daisywhitch	20.000

MODEM HAYES COMPATIBILI

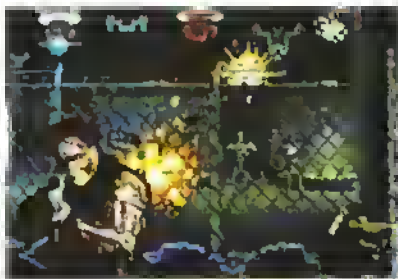
Esterno Disnovey MNP5	35.000
Supporta modalità 300/1200/2400/Videotel	
Esterno Discovery	249.000
Supporta modalità 300/1200/2400/Videotel	
SupraModem 2400i, scheda per PC	160.000
SupraModem 2400zi, scheda A-2000/3000	250.000
SupraModem 2400, esterno	225.000
Modem Supra 300/1200/2400 Baud, Hayes compatibile al 100%, per PC o computer.	
SupraModem 2400i Plus, scheda per PC	315.000
SupraModem 2400zi Plus, scheda A-2000/3000	355.000
SupraModem 2400 Plus, esterno	380.000
Modem Supra 300/1200/2400 Baud, Hayes compatibile al 100%, per PC o computer. Supporta V42bis a correzione d'errore MNP5, half-duplex fino a 9600 Baud.	
Modem Courier HST 14600	1.475.000
Esterno con V42, V42bis e MNP6, per trasmissione fino a 38400 Baud.	

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

ACCESSORI PER AMIGA

Podetel-Amiga Graphics Tablet	580.000
Tavolotta grafica per tutti gli Amiga, permette di disegnare professionalmente con fine penna su una superficie.	
Shndex Kinklart 1.3	68.000
SupraDrive 500-XP hard disk 52 MB	1.180.000
SupraDrive 500-XP hard disk 105 MB	1.640.000
• sovrapprezzo per 2 MB Ram	
• sovrapprezzo per 4 MB Ram	
• sovrapprezzo per 8 MB Ram	
Hard disk (Quantum) autoboot RFS per Amiga 500, completo di controller velocissimo standard SCSI espansione Ram fino a 8 MB (base 512K), connettibile con Amiga (66 pin) passante.	1.230.000
ProInna Drive Amiga	52.000
Cavo per adattare la connessione tra Amiga a drive esterno.	
ProInna Moduliore A520	25.000
Allunga la connessione tra Amiga e il modulatore TV interno.	
Sampler Pinn	165.000
Digitalizzatore stereofono per Amiga ad alta fedeltà - banda passante 55 KHz.	
AntiRam	16.000
Disattiva hardware per scollegare ogni espansione di memoria 07500/2000 spostando semplicemente un interruttore.	
AntiDrive	19.000
DF1 Killer (Interno)	11.000
Interfaccia passante da collegare alla porta drive, permette di scollegare ogni unità a hard disk senza dover spegnere il computer.	
Boot DF1	18.000
Kit di facilissimo montaggio per scambiare con un interruttore il drive interno con il primo dei drive esterni per poter quindi caricare i programmi dal drive esterno.	
Virus Detector II	28.000
Dispositivo hardware da collegare all'interno del vostro Amiga, per rilevare la scrittura sui dischetti, allineamento contro l'virus.	
SupraRam 1.5 MB con clock	180.000
Espansione interna per Amiga 500 da 1,5 MB, porta le uniche unità dal computer o 2 MB autoconfigurante da inserirsi sotto la tastiera al posto della vecchia espansione su 512 KB.	
Super VideoSeed	250.000
Super VideoSeed + PAL-RGB Converter	398.000
Nuovo digitalizzatore video con 4096 colori e campionatori stereofonici ad alta fedeltà, banda passante 20 KHz.	
SupraRam 500-RX con 1 MB Ram	275.000
con 2 MB Ram	115.000
con 4 MB Ram	495.000
con 8 MB Ram	955.000
Espansione esterna per Amiga 500 da 1,5 MB fino a 8 MB a wait state a hidden refresh, connettibile con Amiga 66 pin passante.	
Felici Agnue 8372-A	184.000
Super Dmnn	138.000
I nuovi chip ECS, installabili su A500/2000 con giusto manov. rev. 4 o successiva.	
MiniGen	260.000
Mixer video amatoriale per Amiga 500, permette di creare effetti video, animazioni, filozioni, ecc. Ottime qualità. Con controlli di fader, luminosità, contrasto, colore.	
Amiga Televideo	234.000
Permette di ricevere le informazioni televisive e di elaborarle in segnale del vostro Amiga.	
PAL Genlink	540.000
Mixer video amatoriale per Amiga 500, permette di creare effetti video, animazioni, filozioni, ecc. Ottime qualità. Con controlli di fader, luminosità, contrasto, colore.	
SupraDrive esterno 880K	149.000
Con Dispositivo AntiDrive per disattivare il drive, connettibile passante ed interruttore per disattivare la scrittura.	
SupraPin II Amiga	1.450.000
SuperPic II Espansione KII	345.000
Digitalizzatore in tempo reale con penicchi qualità superativa.	
PAL-RGB Converter	224.000
Converti i segnali RGB in PAL a viceversa, con controlli di saturazione e contrasto. Si inserisce nella presa per monitor RGB dell'Amiga, senza bisogno di alimentazione esterna.	
A2010 drive Commodore interno per A-2000	162.000
A2050 scheda modulare TV	197.000
A3010 drive Commodore interno per A-3000	198.000
A5010 imp. da 512 KB per A-500 non clock	126.000
A520 modulatore TV esterno	49.000
Adottat. porta parallela (tipo A-500) per A-1000	34.000
Alimentatore di ricambio esterno per A-500	143.000

Coppia altoparlanti stereo amplificati	78.000
DigiVlnw 4.0	299.000
Drive esterno 571/4 360 KB	260.000
Drive esterno Commodore A-1011	160.000
Drive esterno HD 144 MB per Intell. gli Amiga	255.000
Drive interno A-2000 compatibilio 100%	130.000
Drive interno A-500 compatibilio 100%	139.000
Expans. 512 KB comp. per A-500 con clock	89.000
Expansione 512 KB comp. per A-500	50.000
Expansione compatibilio senza RAM (414256)	25.000
Handy Scanner Golden Image 105 mm	395.000
Interfaccia MIDI A-500/2000	40.000
Interfaccia MIDI Pin A-500/2000	125.000
Interfaccie per 4 joystick	24.000
Melhorbeard 2 posti per A-500 (bus 86 pin)	40.000
Mouse Golden Image alta qualità, 288 dpi	30.000
Mouse office Golden Image	87.000
Mouse cordless Golden Image	117.000
Trackball cordless	135.000
Penna ottica	29.000
Trackball	84.000
Penna-Monna	135.000
Ad-Idn	270.000
Ad-Idn - HD 20 MB Connex 22 ms	870.000
Ad-Idn - HD 60 MB Wastinn Digital 19 ms	1.200.000
Controller interno per Amiga 500 o 2000, supporta tutti gli hard disk tecnologia IDE, si monta nello zoccolo del 58000.	
Ad-Ram	250.000
Ad-Ram con 2 MB	390.000
Ad-Ram con 4 MB	520.000
Espansione interna per Amiga 500 da 4 MB porta la memoria totale a 4,5 MB, autoconfigurante. Completa di p/chi e bafleri.	
Ad-Speed 16 MHz	450.000
Velocizzatore interno per Amiga 500, 1000 o 2000 con CPU 58000 16 MHz, al monta nello zoccolo del 58000. Comprende 32 KB di cache Ram high-speed. Aumento del 100% in velocità.	
SupraRam A-2000 con 2 MB Ram	390.000
ogni 2 MB di Ram di espansione	160.000
Scheda di espansione per Amiga 2000 o 3000, da 2 a 8 MB di Fast Ram con 9 wait states e hidden refresh.	
A-2320	450.000
Scheda interna per A-2000 in grado di azzerare lo start-up della risoluzione interfacciata, è necessario l'uso di un monitor multisync e VGA.	
A2301	269.000
Scheda Genlock semi-professionale per A2000 ingresso esterno video composto, uscita RGB analogica e video composto, in omaggio software TV-Text e TV-Show.	
SupraDrive SCSI WordSync Interfaccie	240.000
SupraDrive HardCard SCSI 52 MB Dualinn	740.000
SupraDrive HardCard SCSI 105 MB Dualinn	1.070.000
SupraDrive HardCard SCSI 210 MB Dualinn	1.740.000
Commodore A2081	325.000
Commodore HardCard 20d1/52 MB Dualinn	860.000
Commodore HardCard 20d1/105 MB Dualinn	1.190.000
Commodore HardCard 20d1/210 MB Dualinn	1.860.000
Expansione 2 MB Ram per A-2091	145.000
Le nuove hard disk card per Amiga 2000 della Commodore complete di hard disk SCSI con possibilità di espansione di memoria da 2 MB di Fast Ram, autoboot. Eccezionale rapporto qualità/prezzo.	
COLORBURST	1.440.000
Unità video da 16,3 milioni di colori - 24/48 dipline. Si collega alla porta monitor di qualsiasi Amiga, connettore passante. Comprende 1,5 MB RAM, processore canonico VLSI a 28 MHz per il controllo real-time da 24 dipline, spruce virtuali a 24 bit, 16.777.216 colori per pixel. Compatibile con qualsiasi genlock o encoder esterno. Completamente in formato programma di disegno in 24 dipline in tempo reale. Permette di dual-playfield in 48 dipline 124 bit per lo schermo a 24 pin (overlay).	
Amiga Active Replay II per A-500/1000	169.000
Amiga Action Replay II interno per A-2000	185.000
Amiga Synchre Express III per A-500/1000	98.000
Amigo Synchre Express III interno per A-2000	114.000
Progressive 68040 - 4 MB Ram per A-2000	3.900.000
Progressive 68040 - 4 MB Ram per A-3000	4.340.000
Expansione a 8 MB Ram	470.000
Il miglior velocizzatore per Amiga 2000/3000, con il nuovo processore Motorola 68040, coprocessore multi-math, espansione di memoria a 32 bit da 4 a 32 MB Ram (con normali 32/64, potenza di calcolo 40 MIPS).	



NO PROBLEMO

Dopo i successi di vendita di giochi come *Batman* e *Robotron* è venuto il momento di provare a sfondare con un tie-in per sale giochi. Finora nessuno è mai riuscito a ripetere il successo ottenuto dai titoli per home computer. Mega titoli del calibro di *The Empire Strikes Back*, *Indiana Jones and the Temple of Doom* e *Aliens* hanno avuto un limitato successo nel mondo degli arcade. L'unico caso in cui il gioco abbia avuto più successo del film è *Tron*.

Terminator 2, il super successo dell'estate americana è il titolo più appetibile del momento, ed era perciò inevitabile la corsa all'acquisto dei diritti per realizzarne un videogioco. L'ha spuntata una società di Chicago, battendo colossi come Atari, Konami e Data East. Il suo nome è Williams Bally Midway, e nello scorso decennio ha realizzato relativamente pochi coin-op. Comunque, la qualità e l'innovazione costanti applicati in ogni gioco prodotto ha sempre distinto la Williams dalla massa.

La Williams Bally Midway, la ditta che sta dietro a classici come *Defender* e *Robotron 2084* ha strappato i diritti di *Terminator 2* ad un'agguerrita concorrenza. Seguiteci in questo esclusivo "dietro le quinte" di un nuovo, cibernetico, coin-op...

Se dovete compilare una classifica dei migliori dieci videogiochi da bar, includereste sicuramente almeno un titolo della Williams. Giochi come *Defender*, *StarGate*, *Robotron 2084*, *Joust*, *Sinistar*, *Blaster*, *Star Rider*, *Nart*, *Smash TV*, *Tron* o *Super Football* hanno fatto la storia dei coin-op.

Con una simile produzione, chi altri se non la Williams poteva trasformare l'ennesimo successo di Schwarzy in un mega coin-op? Uno dei punti di forza del film erano gli effetti speciali: riuscirà la Bally a ricreare quell'atmosfera senza avvalersi dei "trucchi

cinematografici"? C'è da scommetterci. Sono state infatti incorporate autentiche scenografie tratte dal film, immagini digitalizzate di numerosi personaggi e anche diversi dialoghi campionati di Arnold Schwarzenegger con un realismo spettacolare (vi ricordate *Narc*?).

"Questo sarà il più grande successo dell'anno" giura Roger Sharpe, direttore del settore e marketing della Williams. Crediamo di essere veramente fortunati ad esserci trovati al momento giusto con il gioco giusto. Arnold Schwarzenegger e James Ca-



fiè artifici videoludici certamente più interessanti. Il desolato e squalido paesaggio post-apocalisse nucleare è popolato da legioni di metallici Endoskeleton, implacabili cyborg volanti da una massiccia macchina da guerra che stritola i poveri umani sopravvissuti. Spetta a voi il compito di salvare i superstiti evitando così l'estinzione della razza umana, che il malefico impero dei robot ha cercato ripetutamente di cancellare dalla faccia della terra. La trama ricorda moltissimo quella di Grey, il fumetto. Le macchine sono controllate da un super computer chiamato Skynet. La vostra missione, come quella della Resistenza d'altronde, consiste nel distruggere la diabolica macchina. Prendendo ordini dal leader dei ribelli, John Connor, dovrete ricordarvi di aiutare i vostri compagni umani.

Se riuscirete nel vostro intento di salvare il futuro, potrete quindi sfruttare il generatore dello Skynet che vi permetterà di ritornare nel presente. Ma prima di essere distrutto, il computer è riuscito a lanciare nel passato una terribile macchina da guerra, il T1000, per uccidere il leader della resistenza John

Connor, quando è ancora un teenager. La vostra nuova missione consiste quindi nel trovare John e proteggerlo. Ad ogni costo. Questo significa distruggere il T1000 in qualsiasi modo. Ma il vostro rivale si rivelerà un osso molto duro, soprattutto perché dotato di una struttura molecolare che gli permetterà di assumere

qualsiasi forma. Se avete già visto il film sapete cosa significa (vi ricordate The Abyss? Molto, molto meglio).

HASTA LA VISTA, BABY

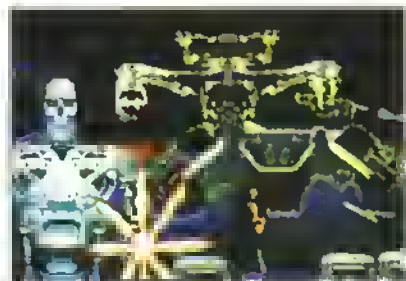
La produzione del coin-op è durata più di un anno ed è costata, per produrre sette livelli, qualcosa come tre milioni di dollari. Con un investimento di queste proporzioni, la Williams ha avuto fortuna nel conquistare la piena approvazione di James Cameron che, apparentemente, è un fan dei videogiochi.

"Abbiamo mostrato a Cameron cosa stavamo riusciti a fare con *Narc* e immediatamente ha capito che *T2* non sarebbe stato un gioco "alla Nintendo" - ha commentato George Petro, un altro co-designer - "James Cameron è un tipo veramente speciale, che

riconosce i videogiochi come una forma d'arte, e non li considera come un passatempo infantile e banale. Ha voluto semplicemente comunicarci le sue idee sul gioco e poi ci ha lasciato lavorare in pace. Alla fine della prima sessione, Jim si è presentato e ha detto "date a questa gente tutto ciò di cui hanno bisogno". Abbiamo potuto consultare tutto il materiale possibile e immaginabile. Fossero tutti così".

All'inizio, Haeger e Petro avevano avuto la possibilità di leggere la sceneggiatura di *T2* in California. Alla domanda "sareste in grado di tirarne fuori un gioco?" la risposta è stata uno squillante "YEAHHHHH!".

"Il concetto di Terminator era realizzato su misu-



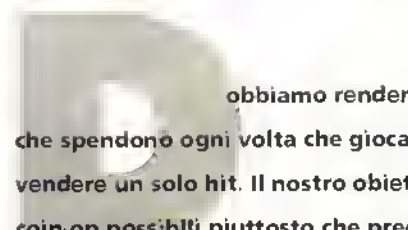
ra per un videogiocatore, - afferma Haeger - l'azione del film è facilmente trasferibile in un videogioco. Abbiamo sfruttato in modo considerevole la parte del film ambientata nel futuro perché offriva spunti interessanti. Nonostante non siano state realizzate nel film, le sequenze futuristiche sono state prese dalla sceneggiatura. Così nel gioco trovate le idee dei creatori di Terminator II che nel film non sono

meron, il regista di entrambi i film, sono rimasti entusiasti per quello che abbiamo finora realizzato. Ci hanno dato la loro approvazione durante il corso dell'intero processo."

NIENTE DI PERSONALE

Nei pauni di Schwarzy, un cyborg indistruttibile venuto dal futuro, vi troverete a ripetere le gesta del mitico eroe di ferro. Il gruppo creativo della Williams Bally Midway ha pensato che un cabinato con un paio di mitragliatori alla *Operation Thunderbolt* sarebbe stato il modo più adatto di emulare il violentissimo «terminatore». "Nel nostro gioco dovete essere un Terminator", rivela esaltato il co-designer Jack Haeger. "Anzi, impersonate proprio Arnold Schwarzenegger e siete armati di un mitragliatore modello "Endo", con un rinculo tremendo e potete sparare a qualsiasi cosa o a chiunque vi si pari davanti".

Il concetto di *Terminator 2 - The Coin-op* è stato ovviamente influenzato decisamente dalla sceneggiatura del film. In ogni caso, la licenza ha concesso una certa libertà ai programmatori della Williams, che hanno incrementato l'azione e la varietà di avversari. *T2* è quindi equamente diviso tra il presente ed il futuro, sconvolto da un conflitto mondiale. Quest'ultima sezione gioca un ruolo decisamente più importante nel gioco rispetto al film, perché of-



abbiamo rendere i giocatori consapevoli del denaro che spendono ogni volta che giocano, non possiamo permetterci di vendere un solo hit. Il nostro obiettivo è quello di produrre i migliori coin-op possibili piuttosto che preoccuparci di quali compromessi dovremmo accettare per una conversione. Nessun'altra compagnia sul mercato potrebbe affermare lo stesso. È molto più facile per colossi come Sega o Atari tagliare gli angoli e saltare fuori con un gioco che sarà pronto per una conversione da casa in sei mesi".

Roger Sharpe, Marketing Manager della Williams Bally Midway



state approfondite".

Petro aggiunge: "Abbiamo finito per realizzare un gioco fornito di mitra nel quale due giocatori possono affrontare simultaneamente una serie di cyborg implacabili. Era il modo più immediato di realizzare un gioco così violento. Ma T2 è il gioco di questa categoria più interattivo nella storia dei videogiochi. I personaggi umani del gioco, o perfino Arnie, commenteranno i vostri exploit con frasi del tipo "great shot" o "way to go" o rimproverandovi se state commettendo troppi errori".

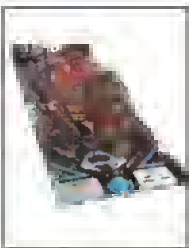
Dave Hudson e Ed Marsh, creatori del trailer di Terminator 2, hanno filmato la video documentazione per i designer grafici Tim Coman e Jon Vogel, che includeva i filmati originali dei personaggi

terminator 2 era quasi un vi-

deogioco nella sua essenza. Affronta gli stessi temi della distruzione universale e incredibili massacri. È perfetto. Allo stesso tempo, ci ricorda che l'uomo dispone di una forza creativa capace di produrre i nostri stessi mondi, personaggi e storie. Se basassimo esclusivamente la nostra fonte di ispirazione su Hollywood allora moriremmo tutti"

Jack Haeger, co-designer di T2: The coin op

necessari a trasformarli in immagini elettroniche. Robert Patrick, che nel film impersona il T1000, ha speso un lungo e noiosissimo pomeriggio camminando su e giù per una specie di cilindro orizzontale indossando uno speciale e pesantissimo giubbetto pieno di sensori per aiutare la Industrial Light & Magic a creare le incredibili immagini generate dal computer che avete visto nel film. "La cosa più importante a proposito dei nostri videogiochi è che non sono finiti finché non divertono", sottolinea Petro.



Se non sopportate la violenza digitale del videogiochi, non disperate, la Williams ha pensato anche a voi: che ne dite di un bel Tupper?



deve assolutamente essere un gioco che acchiappa per uscire dalla nostra fabbrica. È necessario quindi lavorare sodo. Alla Williams abbiamo scelto una strada differente. Noi siamo i pionieri dell'azione reale digitalizzata graficamente. Ci potranno anche essere altri che pretendono di averlo fatto prima di noi, ma non è vero. Questa sugosa nuova tecnologia è la cosa che convince i giocatori a spendere un altro gettone. Se voi non potete finire di giocare un film e non vedete il finale, non ne sareste irritati? Abbiamo fatto passi da gigante dai tempi di Space Invaders".



I GIORNI DEL GIUDIZIO

Ecco solo una parte del materiale che si è dimostrato necessario alla realizzazione di Terminator 2: The Coin-op. Cosa avrebbero fatto senza?

17 Settembre 1990

- modelli fisici e disegni dettagliati del fucile a plasma retro-attivo utilizzato nel futuro
- trasposizione dei mezzi robotizzati dal film. Quelli cyborg volanti, con i cerni ciberneticici a legioni di soldati metallici.

1 Ottobre

- Specifiche delle scene iniziali del film
- Dettagli dei soldati umani nel futuro
- Video tape del campo di battaglia futuristico

29 Ottobre

- modello del Centurion e quattro gambe
- tutti gli schizzi della fortezza di Skynet

3 Dicembre 3

- Uso del personaggio di John Connor nel futuro per i dialoghi a intermezzi

7 Gennaio 1991

- Uso del personaggio del giovane John Connor per impostare il gameplay
- Use del personaggio di Sarah Connor per lo stesso motivo
- Video tape della sala giochi Galleria.

4 Febbraio

- Video tape dalla casa per disturbi mentali
- Video tape del Cyberdyne Systems.

4 Marzo

- Uso dell'umanoide T1000 per impostare il gameplay
- Digitalizzazione in tempo reale della metamorfosi del T1000
- Video tape del pesto di blocche della polizia al Cyberdyne Systems.

1 Aprile

- Video tape della fabbrica di acciaio
- Uso di Arnie, John e Sarah per i dialoghi e intamazzati.



electronics PERFORMANCE



VIA S. FRUTTUOSO 16/A - 20052 MONZA (MILANO) - TEL. 039/744164

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)	Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
PC 286 12 Mhz - 1 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.....	L. 850.000	CDTV COMMODORE.....	Telefonare
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.....	L. 1.590.000	Amiga 500.....	L. 690.000
PC 386 SX 16 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.....	L. 1.200.000	Drive Esterno per Amiga.....	L. 160.000
PC 486 33 Mhz - 4 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.....	L. 3.250.000	Monitor colore per Amiga / PC 88311 - 1084S con cavo.....	L. 490.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L. 2.700.000	Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando.....	L. 280.000
PC Portatili 386 SX 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD.	L. 3.800.000	Modulatore per Amiga.....	L. 60.000
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc.....da	L. 145.000	Schermo protettivo antiriflesso per monitor.....	L. 60.000
Mother Board 286 16/21 Mhz.....	L. 250.000	Espansione 512K c / clock e anti-ram A.500.....	L. 75.000
Mother Board 386 SX 16 Mhz.....	L. 390.000	Espansione 2 Mb interna A. 500.....	L. 290.000
Mother Board 386 25 Mhz.....	L. 590.000	Espansione 2 Mb esterna A. 500.....	L. 425.000
Monitor CGA colore.....	L. 490.000	Espansione esterna 2 / 4 Mb con 2 Mb su scheda.....	L. 430.000
Monitor VGA 800 x 600 colore.....	L. 590.000	Espansioni per Amiga 2000 da 0 a 8 Mb 2 Mb su scheda.....	L. 430.000
Monitor VGA 1024 x 768 colore.....	L. 680.000	Scheda Janus per Amiga 2000.....	L. 450.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC.....	L. 990.000	Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb.....	Telefonare
Monitor VGA Monocromatico.....	L. 260.000	Modem Amiga.....da	L. 275.000
Stampante MPS 1230 b / n.....	L. 390.000	Scanner per Amiga.....	L. 450.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n.....	L. 390.000	Digitalizzatore Amiga.....da	L. 95.000
Stampante MPS 1550 colore.....	L. 450.000	Videogelock Amiga.....	L. 490.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore.....	L. 490.000	Tavoletta grafica Amiga.....	Telefonare
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n.....	L. 680.000	Interfaccia Midi per Amiga.....	L. 45.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore.....	L. 695.000	Mouse Amiga.....	L. 59.000
Stampante Laser.....	L. 2.400.000	Mouse Ottico Amiga.....	L. 90.000
Drive interno 5 1/4 1,2 Mb e 3 1/2 1,44 Mb.....	L. 140.000	Brush Mouse per Amiga.....	L. 135.000
Drive esterno 5 1/4 1,2 Mb e 3 1/2 1,44 Mb.....	L. 195.000	Trackball Amiga.....	L. 95.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb.....da	L. 180.000	Action Replay per Amiga.....	Telefonare
Scheda VGA 800 x 600 256 K.....	L. 120.000	Alimentatore Amiga.....	L. 115.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile.....	L. 240.000	Coprocessore plexiglas Amiga.....	L. 15.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb.....	L. 290.000	Tappetino mouse antistatico.....	L. 12.000
Hard Disk 40 Mb.....	L. 390.000	Penna Ottica per Amiga c / programma.....	L. 35.000
Hard Disk 52 Mb.....	L. 475.000	Kit 4 joystick per Amiga.....	L. 29.000
Hard Disk 90 Mb.....	L. 730.000	Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga.....	L. 19.000
Controller per Hard Disk e Drive.....	L. 65.000	Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse).....	L. 29.000
Modem interno 2400.....da	L. 230.000	Turbo Pedal.....	L. 49.000
Modem esterno 2400.....da	L. 290.000	Joystick c / cloches BAR manuale.....	L. 9.000
Scanner PC.....	L. 295.000	Joystick c / cloches BAR manuale trasparente.....	L. 15.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212.....	L. 550.000	Joystick c / cloches BAR microswitches nero.....	L. 25.000
Mouse PC.....	L. 45.000	Joystick c / 3 spari manuali imp. anatomica.....	L. 10.000
Mouse PC GM - 6000.....	L. 69.000	Joystick c / 3 spari + autofire.....	L. 15.000
Mouse PC Ottico.....	L. 85.000	Joystick c / 3 spari + microswitches.....	L. 25.000
Trackball PC.....	L. 90.000	Joystick trasparente autofire.....	L. 19.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)....	L. 430.000	Joystick trasparente microswitches.....	L. 29.000
Scheda Clock XT.....	L. 20.000	Joystick PRO 5000 c / microswitches nero.....	L. 38.000
Scheda Fax.....	Telefonare	Joystick SWITTY JOY.....	L. 20.000
Scheda Multi I/O AT.....	L. 29.000	Joystick ALBATROS microswitches.....	L. 49.000
Scheda parallela.....	L. 20.000	Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire.....	L. 39.000
Scheda RS 232 Doppia.....	L. 29.000	Joystick MINI BAR Professional.....	L. 75.000
Scheda espansione.....	L. 180.000	Joystick SUPER STICK da tavolo.....	L. 39.000
Scheda joystick (2 porte).....	L. 25.000	Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon.....	L. 25.000
Convertitore joystick PC e analogici.....	L. 35.000	Joystick VG260.....	L. 20.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy, non analogici).....	L. 49.000	Joystick FIGHTER (cloches aereo).....da	L. 69.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz.....da	L. 190.000	Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113.....	L. 25.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz.....da	L. 290.000	Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123.....	L. 29.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo.....	Telefonare	Joystick PC WINNER.....	L. 35.000
CAVETERIA per tutti i Computer e accessori.....	Telefonare	Joystick per AMSTRAD man. e micro.....da	L. 19.000
		Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE.....da	L. 19.000
		Dischi 3 1/2 DE.DD. 1 Mb.....	L. 1.000
		Dischi 3 1/2 DE.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.).....	L. 1.500
		Dischi 5 1/4 DE.DD. 360K.....	L. 1.000
		Dischi 5 1/4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.).....	L. 2.500
		Portadischi 3 1/2 o 5 1/4 (Posso).....	L. 49.000
		Portadischi 3 1/2 o 5 1/4 (10 pz.).....	L. 4.500
		Portadischi 3 1/2 o 5 1/4 (50 pz.).....	L. 30.000
		Portadischi 3 1/2 o 5 1/4 (100 pz.).....	L. 25.000
		Kit Puliscitistone Drive 5 1/4 - 3 1/2.....	L. 15.000
		Kit Puliscitistone per Videoregistratore.....	L. 19.000
		Carta stampante mod. cont. (conf. 500 lg.).....	L. 18.000
		Portacassette MULTIBOX (10 pz.).....	L. 3.500
		GAME C.64 disco originali.....da	L. 10.000
		GAME C.64 cassetta originali.....da	L. 10.000
		GAME PC MS - DOS 5 1/4 originali.....da	L. 20.000
		GAME PC MS - DOS 3 1/2 originali.....da	L. 20.000
		GAME AMIGA originali.....da	L. 15.000
		CARTUCCE NINTENDO.....	Telefonare
		CARTUCCE GAME - BOY.....	Telefonare

- SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
- SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
- PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000.= MENSILI
- RIPARAZIONI

• DAL 1° GENNAIO 1992
NUOVO N. TELEFONO
02/6128240 - Fax. 02/66012023

FALCON

3.0TM

**L'UNICA SIMULAZIONE MIGLIORE DI QUESTA
E' TUTTORA COPERTA DA SEGRETO MILITARE**

Falcon 3.0TM è la simulazione di volo più realistica che sia mai stata realizzata. Al comando di uno squadrone devi preparare fino a 8 aerei ad affrontare pericolosissime missioni di volo. Tu piloti il General Dynamics F-16 Falcon, mezzo dotato di un devastante potere di fuoco. Sfida il nemico con un incredibile schieramento di forze costituito da Miages, Hind Helicopters, aerei da combattimento SU 25 e SU 27, più un nutrito numero di MiGs. Teatri di combattimento Panama, Kuwait e Israele, con la possibilità di compiere missioni di addestramento in Arabia Saudita.

Falcon 3.0TM è il più intenso gioco di combattimento con il quale tu abbia mai dovuto misurarti.

CARATTERISTICHE

- Generatore di missioni per progettare combattimenti di addestramento.
- Possibilità di collegamento diretto o via modem con un altro giocatore per confronti a due.
- Grafiche cinematografiche digitalizzate ed effetti sonori fedeli alla realtà.
- Mappe di gioco dettagliatissime.

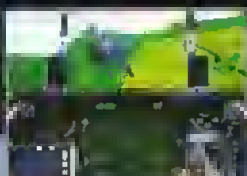


Spectrum HoloByteTM

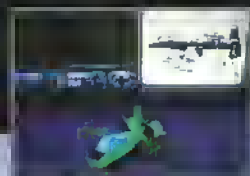
LEADER
COMPTON INTERNATIONAL CORPORATION



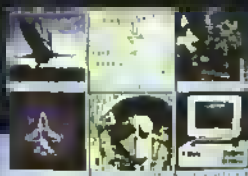
Controllo da cabina



Visione completa del campo di battaglia



Centro assegnamento obiettivi



Selezione Menu



© 1991 Micro Model Ltd. & 1991 Software International Ltd.
Micro Model Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 1SW Tel: 071-409 1004 Fax: 071-59 11 11



anteprime.

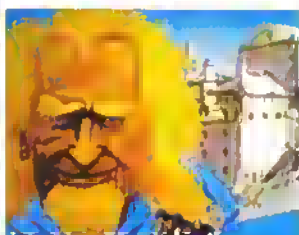
atale è ormai alle porte

e le case di software si stanno facendo in quattro per sfruttare tredicesime e quattordicesime varie (quelle dei vostri genitori, cioè).

Considerato quello che ci propinano nelle sale cinematografiche e lo scadente livello delle trasmissioni TV (cosa dire di Fantastico?) fa piacere sapere che il mondo del software si prepara a sfornare qualcosa di buono per Natale. Non meravigliatevi perciò quando ci sentirete dire "Due adulti, per piacere" alla grasona che vende biglietti all'ingresso della MCXXXI fiera del software natalizio...

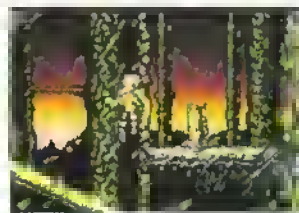
DUNE Virgin Games

La versione cinematografica di David Lynch del popolare romanzo di fantascienza di Frank Herbert si è rivelata un disastro irreparabile, anche se mi chiedo come pensavano di rendere in un film di due ore la complessità epica del romanzo. Sia come sia, la conversione ufficiale del film è finalmente pronta, grazie alla Virgin e agli sviluppatori francesi della Cryo. Si tratta di un'avventura grafica animata, non troppo distante da quelle realizzate dalla Lucasfilm o dalla Delphine, ma con l'inserimento di un interessante elemento strategico. È un gioco davvero molto bello e vanta una fantastica colonna sonora di tipo cinematografico. Le versioni per Amiga, ST, PC sono attese per Pasqua; ah, dimenticavamo, occhio a Sting che, come succedeva anche nel film, fa una veloce apparizione.



WOLFCHILD Core Design

Simon Phipps viene solitamente ritenuto il re dei giochi d'azione per console del genere piattaforma. È indubbio che la persona che ha creato giochi come *Swatchbia* e l'eccezionale serie di *Rick Dangerous* sia sempre al lavoro su qualcosa di buono. In questo periodo il genio dalla famosa acconciatura è tutto preso da un lavoro che, stando alle sue promesse, sarà il suo capolavoro, il miglior gioco che abbia mai realizzato. Per farla breve, *Wolfchild* è un'avventura dinamica tutta azione che può essere descritta come un incrocio tra *Rick Dangerous* e *Strider*, dal momento che include molte influenze giapponesi "shakerate" con elementi tipici dei giochi di Phipps. Tecnicamente parlando è stupefacente: 64 colori su schermo, scorrimento parallattico multi-strato a 360 gradi e alcuni dei movimenti più veloci e fluidi che siano mai apparsi sullo schermo di un computer. Il nome del gioco deriva dall'abilità di Saul (l'eroe) di trasformarsi in uomo lupo: certamente il modo migliore di affrontare i problemi della vita quotidiana. Il gioco si sviluppa su cinque livelli e più di 300 schermate e uscirà su ST e Amiga per Natale; sarà il numero uno sotto l'albero? Chissà...



SUSPICIOUS CARGO Gremlin

Con il successo ottenuto da *Wonderland*, *Monkey Island* e i recenti prodotti della Sierra, gli adventure grafico-animati sono tornati di moda e la prossima uscita della Gremlin promette di essere uno dei migliori del genere. Ambientato nello spazio, con un'interfaccia utente a icone, è caratterizzato anche, a quel che si dice, da una vena di umorismo grazie al protagonista del gioco: l'avventuroso pilota spaziale Jonah Hayes. La trama prevede che voi, nei panni di Hayes, cerchiate di contrabbandare un pericoloso carico di esperimenti genetici nello spazio profondo. La vostra missione è complicata dalla presenza di diverse autorità galattiche delle quali dovete cercare di evitare le "attenzioni". Simile nella presentazione e nello stile alla precedente avventura spaziale della Gremlin (*BSS Jane Seymour*), *Suspicious Cargo* combina elementi in stile GdR alla *Dungeon Master* con elementi tipici dell'avventura tradizionale. Ci sono persino un paio di sotto-giochi arcade e rompicapo. Quando leggerete queste righe dovrete già trovarlo nei negozi.



TURBO CHARGE System 3

Dopo un lungo periodo di relativa inattività, la System 3 si sta rimettendo in movimento e poi che fra le sue prossime produzioni una delle più promettenti sia questo ambizioso gioco di corsa automobilistica a inseguimento. Intitolato originariamente *Border*, è ambientato nel mondo del traffico internazionale di droga. Il giocatore è un

anteprime.....

super agente segreto, o giù di lì, che deve pilotare la propria Lamborghini Countach truccata, in stile *Chase HQ*, su una serie di pericolosissime autostrade all'inseguimento di alcuni perversi spacciatori di polverina... Ci sono moltissime armi in giro, da raccogliere e no, e moltissimi tipi non proprio raccomandabili che le possono usare, quindi azione e movimento sono garantiti. Vi ricordate il terribile *Fire and Forget*? Questo gioco dovrebbe esserne una buona versione di quel titolo; dovrebbe avere cioè la giusta velocità, le obbligatorie esplosioni e tutti quei piccoli particolari che mancavano in *F&F*. Mettetevi in fila: dovrebbe uscire all'inizio dell'anno prossimo.



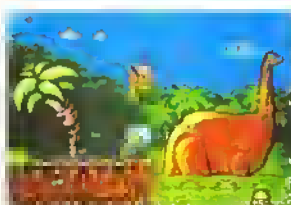
CORPORATION Virgin Games

Quando uscì l'anno scorso, *Corporation* ottenne subito un successo strepitoso e diventò il numero uno su Amiga, portando alla fama i debuttanti della Core Design. Oia i possessori di Megadrive potranno assaporare le delizie della brillante avventura dinamica di Kevin Bulmer, grazie alla Virgin. La conversione è stata curata dalla Core stessa, perciò potrete dormire sonni tranquilli sulla qualità del lavoro. In generale non ci sono grossi cambiamenti, anche se, evidentemente, la maggiore potenza della macchina permetterà di migliorare la qualità della grafica e tutto fa pensare che la gestione dei poligoni pieni sarà molto più fluida. Se le nostre previsioni sono esatte, i proprietari di Megadrive dovrebbero cogliere l'occasione di fare qualcosa di più interessante che non martellare freneticamente sul pulsante di fuoco. La data di pubblicazione è stata fissata per i primi mesi del 1992.



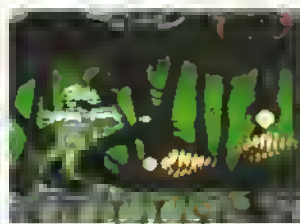
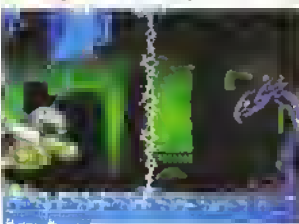
CHUCK ROCK Virgin Games

Non è una sorpresa che l'avventura dinamica-cornica *Chuck Rock*, considerata da tutti come uno dei migliori giochi della Core Design, sia in lista per una conversione su Megadrive. I recensori hanno perso la testa per la sua giocabilità "da console", e in un certo senso si può dire che il gioco trovi una dimensione a lui più consona su cartuccia. Gary Gitter è il responsabile di tanta gloria, e questa volta non rinuncia ad alcuni tocchi estetici completamente nuovi che rendono questa avventura ancora più gradevole. Particolarmente interessante è il superbo scorrimento multi-livello, in parallasse che dà al gioco una sensazione da sala-giochi fino a sconosciuta sul piccolo schermo. *Chuck Rock* dovrebbe essere disponibile nei primi mesi del 1992. O almeno così si vocifera negli ambienti che "sanno"...



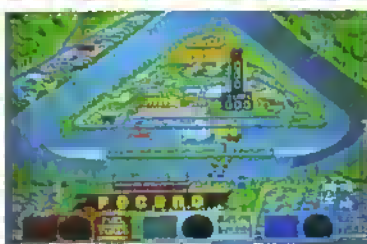
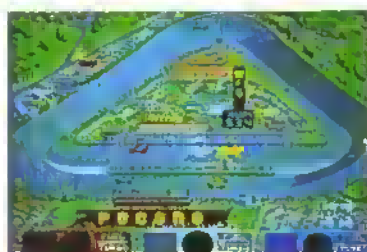
UNDER PRESSURE Electronic Zoo

Eldritch the Cat, dopo l'eccellente simulazione sportiva futuristica *Project X*, ritorna nell'arena del software con un gioco abbastanza strano. Il giocatore rappresenta il pilota di un robot modello ED-209 gigante (se non ci credete date un'occhiata alle immagini...), che deve farsi strada attraverso una serie di mondi alieni con lo scopo di liberare la propria ragazza. La trama non è delle più entusiasmanti, ma gli elementi extra, per esempio una grande varietà di armi e l'inserimento di alcuni rompicapo da risolvere, promettono di rendere il gioco un po' più coinvolgente di quanto possa sembrare. Se sul fronte del gioco non ci sono novità di nessun genere, la grafica, al contrario, è abbastanza innovativa: gli sprite sono fra i più grandi che si siano mai visti in un video gioco. Con un pizzico di fortuna dovrebbe essere pronto entro la fine dell'anno, perciò, cari amici possessori di 16-bit, tenete gli occhi aperti. O. K.?



INDY HEAT Storm

Gli appassionati del superbo *Super Offroad Racer* saranno felici di sapere che sta per uscire un'altra eccellente simulazione di corsa, ancora una volta convertita da un coin-op della Leland (autori, come saprete, del già famoso *Offroad*). In questa conversione, non troverete più acrobazie lungo piste di terra battuta, perché *Indy Heat* è ambientato nel mondo molto più elegante e alla moda dei Grand Prix. Quattro macchine gareggiano su 15 piste, tortuose e complicate. La grafica è a schermata singola e ci sono moltissimi particolari azzeccati, come la possibilità di adattare le macchine alle proprie esigenze e di realizzare impennate. C'è inoltre una piacevolissima opzione a tre (e persino a quattro) che consente ai giocatori di correre contemporaneamente. Il gioco vi permette perciò di lanciarsi con i vostri amici in un vero e proprio derby all'ultimo sangue. Convertito dallo stesso eccezionale gruppo già autore di *Rodland* e *SWIV*, *Indy Heat* dovrebbe uscire in gennaio del '92.



ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA...



Immaginate lo shock dei piloti americani dei B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei così all'avanguardia rispetto a quei tempi.

Il bireattore Me262 lanciava una raffica di 24 missili aria-aria in

bombardiere Stealth dei nostri giorni. Gli alleati furono salvati da un errore di Hitler?

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento del Me 262 come caccia.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*,

potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51 Mustang ed i P47 Thunderbolts. Ogni particolare è tecnicamente, storicamente e graficamente autentico.

meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in *Secret Weapons of the Luftwaffe™*. Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, piloterete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al

Volare fra mille pericoli.

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremarete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le macchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.

Vi accorgete con orrore che il motore sta andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni meteorologiche.

Dominerà l'estremo realismo della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli effetti sonori.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, non rivivete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.



LUCASFILM
GAMES

A DIVISION OF LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY



Disponibile per PC con manuale
e Software in italiano

A richiesta: T-SHIRT
POSTER
MOUSE PAD

© and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines, Inc.

PERGIOCO. PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.



Globe Art Anna Spina
Milano Lazzari

Pergio, via San Prospero 1, Milano (piazza Cordusio) MM1. Aperto per tutto il mese di Dicembre dalle 9,30 alle 19 - orario continuato - compresi i giorni festivi. Si accettano tutte le carte di credito e Bancomat. Vendita per corrispondenza in tutta Italia, telefonare ai numeri: 02 / 874580 - 874593.

VACANZE ROMANE

La Softel è da anni ormai sul mercato italiano della distribuzione di videogiochi, e nell'anno in corso è riuscita ad assicurarsi i prodotti di nomi altisonanti quali Core Design, Loricel, Genias e DMI. E cosa c'è di meglio, per presentare ai giornalisti italiani queste "nuove" etichette, se non una conferenza stampa con tanto di rinfresco, pranzo e gadget?

Dal solito, introducendo articoli relativi a conferenze stampa avvenute lontano da Milano, si ha sempre la tendenza di parlare del tempo o del cibo. A Nizza c'era il sole, a Londra pioveva, a Parigi c'era il paté de fois gras, a Roma c'erano i maritozzi. Un modo un po' banale, ma che ho saputo sfruttare anche questa volta, per far entrare il lettore nell'ambito delle novità che sono state presentate nel corso dell'incontro con i giornalisti.

Questa volta le software house in questione sono alcune vecchie conoscenze, e una nuova arrivata. Rispettivamente Core Design, Loricel, Genias e DMI. Ma procediamo con ordine...

CORE DESIGN

Oltre al fantastico *Heimdall*, del quale avete già letto l'anteprima esclusiva sullo scorso numero di K, e di cui trovate la recensione in questo numero, e ad alcuni spunti sul suo seguito, che dovrebbe essere in vendita tra un anno esatto, la software house di Derby ha presentato un demo del suo prossimo progetto: *Wolf Child*, un gioco a piattaforme con ampi elementi arcade, che calca il cliché molto di moda di questi tempi, di cui comunque la Core Design è maestra (ricordate *Rick Dangerous* e *Sivich Blade*?), e che promette molto bene anche se non si è visto molto per ora.

LORICEL

La Software House francese ha annunciato numerosi titoli che invaderanno tra breve il mercato ita-

liano, sia per computer che per console. I titoli relativi alle console, già uscitati per gli home computer, sono titoli noti anche agli utenti italiani, *Davis Cup Tennis* (che altro non è che il *Tennis Cup* uscito su Amiga) disponibile per PC Engine (molto diffuso in Francia), *Panza Kick Boxing* sempre per Pc Engine e, l'anno prossimo per Super Famicom. Sono molti i progetti che riguardano anche il Megadrive, ma ancora non è stato annunciato nulla ufficialmente.

Passando al versante computer, i giochi Loricel che presto vedranno la luce sono *Baby Jo* un arcade che vede come protagonista un infante che deve ritrovare la via di casa, *The Golden Eagle* il secondo episodio, il primo è apparso in Italia per l'Olivetti PCt, di una saga che imperna la propria giocabilità sulle classiche avventure dinamiche. È stato annunciato anche il seguito di *Tennis Cup*, nel quale verranno migliorati il sistema di controllo e la quantità di opzioni.

GENIAS

La casa di Bologna ha finalmente presentato la versione definitiva di *Warm Up*, il gioco di corsa che ha subito moltissime modifiche prima di arrivare sugli scaffali, e che si è rivelato un po' una delusione rispetto alle aspettative della vigilia, che presentava grafica poligonale e visuale dall'interno della vettura. Tutt'altro discorso per *Top Wrestling* che pur essendo ancora in fase embrionale (nel momento in cui scrivo) promette molto bene. L'argomento del



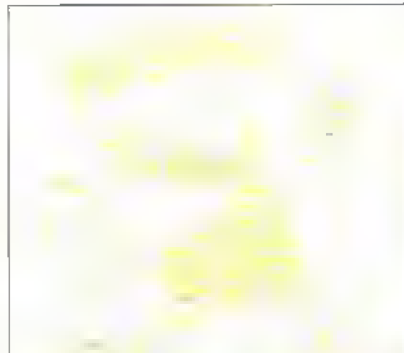
Un fanciullo può sembrare di tutti i colori, pur di trovare la sua braccia nella propria materna.



La Softel è solo in Francia il primo episodio delle terre ha avuto uno straordinario successo. C'è da dire che è stato così anche per il secondo!



Warm Up della Genias. Le mutazioni subite da questo titolo farebbero invidia a un personaggio di Nathan Never.



Hagar il vichingo. Tatticamente simpatico.



Obouun! Ho aveva detto questo. Se tu distrai lui mente, allora lui ti schiaccia. Sono due su uno nel miei prometterci. (Dan Peterson)

gioco, facilmente deducibile dall'innovativo titolo, è riferito agli incontri (scontri) tra quelle montagne di muscoli dai nomi quanto meno truci, che vengono definiti lottatori. Grandi sprite e ottimi effetti sonori sono la parte più interessante del gioco.

DMI

La DMI è un'etichetta relativamente nuova nel campo dei videogiochi, e principalmente si dedica alla distribuzione di giochi realizzate da altre software house. Prima tra le quali, la tedesca Demonware, che ha in cantiere un'avventura graficamente fantastica in stile Sierra, che si basa sulle trame tipiche dei B-Movie degli anni '50, dal titolo *The Mind Bending Aliens From Hyperspace*. Inoltre, la Kingsoft, sempre affiliata DMI ha presentato *Hagar the Horrible*, personaggio tratto dalle strisce apparse a suo tempo sul "Sun" (in Italia è chiamato Hagar il Terribile, ed è edito dalla Glénat), un gioco a piattaforma. Speciale menzione per *Top Banana*, un titolo demenziale già nel nome, e che presenta uno scenario psichedelico con sonoro cyberpunk. Il gioco è folle, ma attraente.

CHI HA PAURA DEL LUPD?

Poco prima di andare in stampa, la Genias ci ha comunicato che ha abbandonato il progetto di Prototype, uno soprattutto che era ormai quasi pronto per entrare nei negozi. Le motivazioni sono diverse: la mancata consegna nei termini di tempo stabilite, assurde pretese economiche per il tipo di giochi in questione e la mancata firma del contratto. Tutto questo ha perciò indotto i dirigenti Genias a rinunciare alla commercializzazione, sotto la loro etichetta, del gioco. Sotto potete vedere il nuovo logo Genias.



Neo-Geo	570.000
Megadrive	275.000
Game Gear	275.000
Super Famicom	450.000
Gameboy	135.000
Core Grafx-II	275.000
Cd-Rom Nec	570.000
Pc-Engine DUO	700.000
Lynx NEW	230.000
Amiga 500	630.000
Espansione a 1mb	55.000
Amiga 2000	1.300.000
Monitor colori	415.000

TUTTE LE NOVITA' DEI
VIDEOGIOCHI PER
OGNI CONSOLE !

Prezzi
IVA
compresa

Console e dintorni

di Romano Savino Antonio

Sede fiscale : viale Mar Jonio, 3 - 20148 Milano

Negozi : Via Carlo Dolci 26 - 20148 Milano

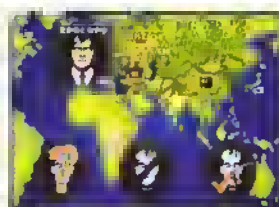
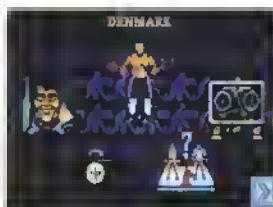
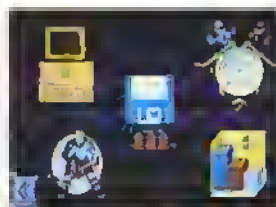
tel 02/40074312 - fax 02/40074325

Vendita per corrispondenza con Poste contrassegno

FACE-OFF

★ ★ ICE HOCKEY ★ ★

Dopo l'incredibile successo di Manchester United Europe, Krisalis presenta "Face Off Ice Hockey".
Caratteristiche del gioco: Gestione di quattro giocatori, sostituzioni (animate per Amiga 1 mega), nome del giocatore in possesso del dischetto, azione o tutto schermo, possibilità di eliminare l'orbito, 30 posesi differenti con bandiere e allenatori, fino a cinque livelli di difficoltà, replay, salvataggio e ricaricamento del gioco, show prima dell'incontro, il dottore della tua squadra, possibilità di analizzare forza e debolezza di ciascun giocatore, allenamento della squadra con tre discipline differenti, voci (Atari ST), tattiche di squadra (inclusa la possibilità di giocare sporco), combattimenti, statistiche di squadra, opzione di solo gioco arcade (basato sullo logico di gioco di Manchester United Europe), opzione di gioco solo manageriale, opzione di simulazione completa.



DISPONIBILE
PER
AMIGA &
ATARI ST

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTTEL

Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812



Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard,
Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD
Tel: 0709 372290

DISPONIBILE PER
C64, AMIGA e PC

clik-clik



LEADER
ENTERTAINMENT

- Innumerevoli schermate di divertimento garantito distribuite in un'infinità di originalissimi livelli
- Spassosissima sezione bonus per rifornirsi di accessori
- Grafica e sonoro insuperabili

iDEa

QUALITA' LASER

Uno dei miei stand preferiti all'ultimo SMAU era quello dove esoneva la Newel e il motivo è presto detto: lì c'era *Dragon's Lair*

Ricordate l'articolo sul ritorno dei laserdisk apparso su K di luglio/agosto?

Ebbene, ora non è più necessario andare fino in Germania per procurarsi tutti i più bei coinop al laser: basta telefonare allo 02/323492, oppure andare direttamente in negozio, per i fortunati che abitano a Milano e dintorni!

Attualmente è disponibile, oltre al "mitico", anche un'avventura in inglese, *Thayer's Quest*; a dicembre arriverà *Space Ace* e nell'immediato futuro sono previsti *Thayer's Quest 2*, *Cobra Combat*, *Shadow of The New Stars*, *Casino Royal 1* e *2* (V. M. 18), *MACH 3*, *Firefox*, *Voyage to The New World* e *Orpheus*.

Come dite? Non sapete cos'è *Dragon's Lair*? Beh, presto vedrete in sala giochi *Dragon's Lair II* e conoscerete tutto di lui, e quindi non potete fare a meno di questa opportunità per averlo a casa vostra (il lettore Pioneer CLD1500, con cui potete fare anche centomila altre cosette divertenti, più l'interfaccia per il vostro computer e un software costa 1.450.000 lire, i titoli successivi 199.000!).

Comunque vi rammento la storia: un perfido Dragone ha rapito la bellissima principessa Daphne e la tiene prigioniera nel suo castello, custodita in una sfera magica, come fosse il suo tesoro più prezioso: noi dobbiamo impersonare l'impavido eroe di turno, Dirk the Daring, che deve attraversare 37 ambienti (28 più 9 identici, ma simmetrici) prima di giungere alla Tana del Dragone, dove troverà una spada magica per sconfiggerlo.

Il metodo di gioco è relativamente semplice: bisogna muovere il joystick o pigiare il pulsante al momento opportuno, altrimenti Dirk perderà una vita.

Chi ha già giocato al bar si troverà bene, perché questa versione è praticamente identica all'originale, con qualche piccola variazione dei tempi di esecuzione di alcune mosse (ma dipende anche da che versione avete giocato, americana o italiana).

Comunque, nel riquadro in basso, vi ho preparato un piccolo elenco dei quadri, con cui potrete "barare".

IUR-Maurizio Miccoli

Avventure in Tailleur

Chi crede che i giochi su laser disk non siano altro che una continua e noiosa sequenza azzeccata di movimenti del joystick si sbaglia di grosso. *Thayer's Quest* è un'avventura vera e propria, supportata dalla fantastica grafica che solo il laser può offrire. Oltre alle scelte in perfetto stile GDR disponibili per il giocatore ogni qual volta il caso lo necessiti (l'incantesimo adatto per distruggere un demone o un nemico, l'oggetto giusto per uscire da una situazione pericolosa, ecc.), il gioco presenta numerosi commenti parlanti (logicamente in inglese) che garantiscono atmosfera al gioco.



ALTRI TITOLI AVVENTURA

ORPHEUS

SHADOW OF THE NEW STARS

VOYAGE TO THE NEW WORLD

ISTRUZIONI PER L'USO

Come si può utilizzare al meglio la guida rapida che vi abbiamo fornito? Innanzitutto bisogna togliere il jack dalla presa «control in». In maniera da rendere di nuovo operativo il telecomando: poi bisogna utilizzare su quest'ultimo il tasto «Frame Time/Track Time», facendo comparire sullo schermo la scritta «Frame» accompagnata da un numero lampeggiante.

A questo punto basta inserire il frame corrispondente al quadro desiderato, schiacciare «Pause» se non lo si vuole far partire subito, e poi pigiare «Play». Potrete così studiarvi tutta la sequenza verificando le mosse giuste da effettuare. Se poi volete divertirvi ad ammirare *Dragon's Lair* fotogramma per fotogramma è sufficiente usare «Step» per avanzare e «Still» per tornare indietro. Infine per ritornare a giocare basta reinserire il jack nel «control in».



DRAGON'S LAIR GUIDA RAPIDA DI TUTTI I QUADRI, CON FRAME DI PARTENZA

1215	PONTE LEVATOIO (LE TRE PORTE)	14079	PIPISTRELLI-GRANDE PIPISTRELLO
2145	TENTACOLI!	14639	PIATTAFORMA CHE CADE
2889	SERPENTI!	15418	ARMI VOLANTI (sim.)
3353	LIANE INFUOCATE	16336	CAVALLO VOLANTE (sim.)
3931	PISCINA	17056	LIZARD KING (RE LUCERTOLA)
(PUGNALI, STAGNO, RAGNO)		18074	ORINK ME
4915	PENTOLONE	18454	TESCHI E SCHELETRI (sim.)
5475	GIOOY GOONS	19154	PALE GIRANTI (sim.)
6131	SCIVOLO	19978	PAVIMENTO A SCACCHIERA
6757	ARMI VOLANTI	20466	SALA DEL TRONO
7677	PALE GIRANTI	21004	CAVALIERE ELETTRICO (sim.)
8501	TUNNEL DEL VENTO	21752	PIATTAFORMA CHE CADE (sim.)
8941	MURO CHE SI CHIUDE	22531	RAPIDE & MULINELLI
9321	FULMINI	24171	MOSTRI DI LAVA
9813	CAVALLO VOLANTE	25329	CAVALIERE NERO A CAVALLO
10533	CAVALIERE ELETTRICO	25891	PALLE ROTANTI
11281	TESCHI E SCHELETRI	26571	CAMPO MAGNETICO E PONTE SUL GEYSER
11981	PASSERELLA CON PIPISTRELLI	27090	RAPIDE & MULINELLI (sim.)
12515	LIANE INFUOCATE (sim.)	28730	LA TANA DEL DRAGONE
13095	PISCINA (sim.)	31433	FINE DEL GIOCO
		31476	FINE DEL GIOCO



Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO

Linea 1 MM Gambara

Tel. 02 - 4043527 - 4046749

**TUTTE LE NOVITA' DAL
GIAPPONE**

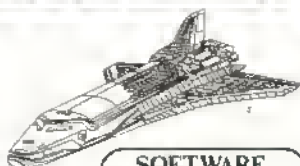
**GIOCHI PER CONSOLE
ARRRIVI SETTIMANALI
NOVITA' IN ANTEPRIMA**

CONSOLE

**MEGADRIVE
PC ENGINE
GAMEBOY
SUPERFAMICOM
ATARI LINX
VIDEOGIOCHI PER
CONSOLE
ACCESSORI**

**A PREZZI FANTASTICI
CON L'AUGURIO DI
BUON NATALE**

Select



CD TV
COMMODORE

Disponibile !!!

Telefonare

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO

Linea 1 MM Gambara

Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
MIGLIORI
PREZZI

NOVITA' AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria.

TELEFONARE

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500

Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con in
aggiunta un'espansione da 512k.

TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA 500

L. 139.000

TAPPETINO MOUSE

L. 10.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM

TELEFONARE

SYNCR0 EXPERT

L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO

L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III

TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con
volume d'ingresso regolabile, impiego
semplicissimo.

TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK

L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

50 Posti con chiave L. 15.000

100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD

10 Pz. L. 900 cad.

50 Pz. L. 800 cad.

100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k L. 63.000

Espansione 512k con clock L. 80.000

Espansione 2Mb con clock L. 280.000

Espansione 4Mb con clock L. 440.000

Espansione 2Mb ESTERNA L. 360.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II

L. 430.000

COMMODORE 1084S

L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA

L. 49.000

MOUSE PER AMIGA

L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N L. 375.000

Star LC 200 colore L. 490.000

Star LC 24-200 B/N. L. 650.000

Star LC 24-200 colore L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA

Amiga 500 Plus con monitor Commodore 1084/s e
stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.

L. 1.550.000

MOUSE SELECTOR

Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

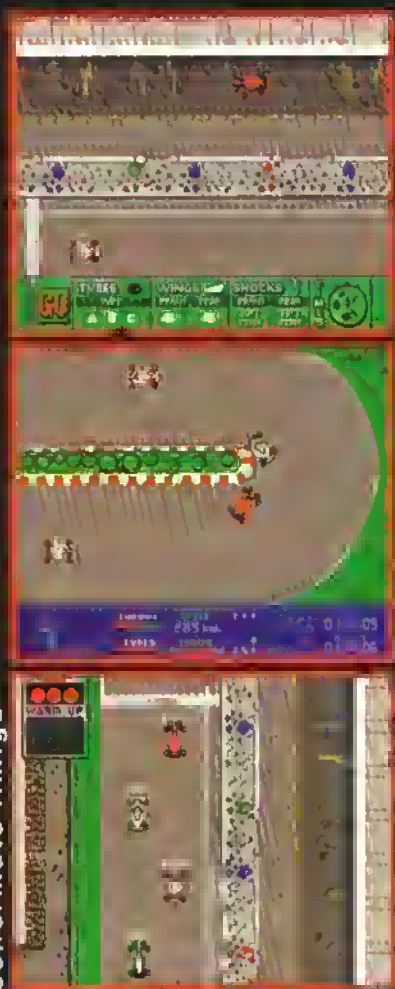
PENNA
OTTICA PER
AMIGA CON
SOFTWARE

29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA
SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI
IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 -
SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

Schermate Amiga



Disponibile per:
Amiga
Commodore 64
e PC (marzo)

**VELOCE!
DIVERTENTE!
SPETTACOLARE!**



**CHI LO HA PROVATO ...
NON HA ANCORA SMESSO DI GIOCARCI!**

GENIES

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

SHADOWLANDS

Qual è il segreto per produrre un buon Gioco di Ruolo in 3D isometrico? La Teque, sviluppatrice di *Shadowlands* per la Domark è convinta di conoscerlo. K si reca nel cuore dell'East End londinese per fare luce sul lavoro svolto sinora...

Il mercato dei GdR attira sempre più l'attenzione delle società di software, soprattutto quello dei GdR in vista 3D isometrica. Solo negli ultimi mesi abbiamo visto *Heimdall* della Core e *Robin Hood* della Millennium, per non parlare dei "classici" *Cadaver* dei Bitmap Bros e *Immortal* della EA.

Tutti questi giochi hanno però sofferto fin'ora dello stesso problema: c'è un solo personaggio centrale. In un gioco di altro tipo questo rappresenterebbe la norma (pensate alla serie di *Mario*) ma in un GdR la cosa è inaccettabile (per non dire blasfema). Chiedete a qualunque appassionato di GdR e questi vi risponderà che gran parte del fascino del genere viene dall'interazione tra due o più personaggi. È vero che in *Heimdall* c'è un party di tre personaggi, ma dal momento che solo uno di loro è presente sullo schermo in ogni dato momento, il problema rimane irrisolto.

Alla Teque, una società di software che ha tra i suoi clienti la Domark, stanno sviluppando e rifinando un nuovo stupefacente sistema di GdR in 3D isometrico che potrebbe rivelarsi la base di rilancio per un genere ultimamente un po' stagnante.

Il gruppo di sviluppo non nasconde la propria ammirazione per *Dungeon Master*, e molti aspetti di *Shadowlands* richiamano alla mente il classico della FTL. Anche la trama (uno spettro guida un gruppo di quattro avventurieri attraverso una serie di segrete nel tentativo di recuperare il proprio corpo) sembra stranamente familiare. Dice Dean Laster, boss della Teque: "Tutti adoriamo *Dungeon Master*, ma non credo che nessuno di noi si sia messo a studiarne seriamente la trama. Solo dopo avere sviluppato l'intreccio per il nostro gioco ci siamo accorti delle somiglianze che esistono tra i due programmi".

In ogni caso, l'idea di uno spirito guida provvede un'ottima spiegazione logica (logica per un mondo fantasy) per la vista a volo d'uccello dell'azione.



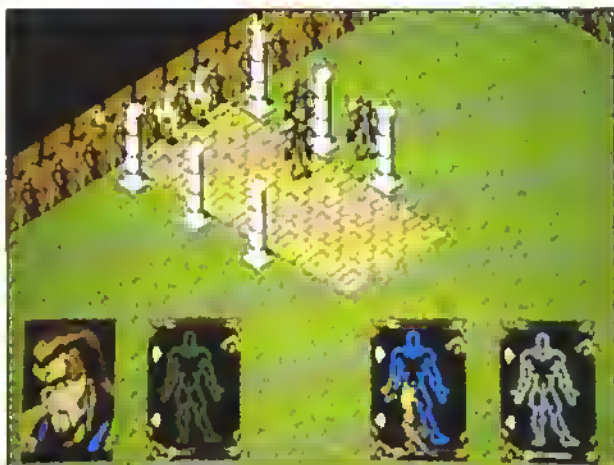
Alcuni interruptori attivati dal teletrasporto che possono trasportare il personaggio in una altra zona della segreta o far apparire una schiera di cattivi. In questo caso, lo sfortunato eroe blu è catapultato verso una destinazione ignota in un lampo.

Il punto di forza visivo di *Shadowlands* è la tecnica che alla Teque chiamano "Photoscape": un innovativo sistema di illuminazione nel quale ogni oggetto illuminato getta intorno a sé un proprio cerchio di luce, mentre gli oggetti e le creature lontane dalla luce vengono visti solo come vaghe sagome indistinte. Il risultato è un'atmosfera tetra e affascinante: cos'è quella sagoma che si sta muovendo lentamente verso di voi? C'è solo un modo per scoprirlo. E mano a mano che le torce del party si consumano, l'alone di luce si re-

stringe sempre più finché i quattro poveretti sono costretti a procedere in un'inquietante semioscurità.

La cosa più importante è che Photoscape non è solo un modo di rappresentare la luce graficamente. Alcuni mostri reagiscono in modo differente in presenza di luce, e sensori fotosensibili installati sulle pareti possono spalancare trappole o generare una miriade di altri effetti.

Shadowlands è attualmente in fase di programmazione su ST. Barry Costas, il responsabile, utilizza an-



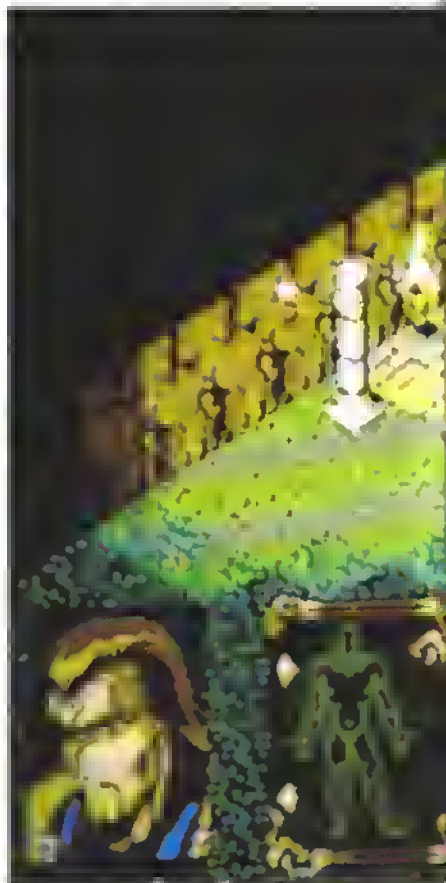
(a destra) A sinistra il sole sorge a tramonto, a viene la notte (vedi qui sopra). I draculi della Riforma verificano come affari della ricomposizione, dove i personaggi possono portare i loro affari per una serie di stanze. Alcuni si fiondono senza difficoltà, mentre altri possono essere sorvegliati a ricompensare qualche forma di pagamento.

che il sistema di sviluppo SNASM su IBM PC, mentre è già prevista una versione Amiga. Come potete vedere dalle foto, gli aloni di luce sono irregolari ai bordi, e non circolari. È un compromesso necessario: dei cerchi sarebbero stati troppo lenti da disegnare ed avrebbero rallentato significativamente il gioco. "Quando terminammo la fase di programmazione," dice Dean, "Barry fece una serie di calcoli per vedere a che velocità il programma sarebbe girato. Oggi possiamo dire che gira quasi alla velocità massima permessa da un ST. Abbiamo realizzato un buon compromesso tra qualità della grafica e velocità".

Splendore estetico a parte, Shadowlands vanta una delle interfacce utente più eleganti e funzionali che abbia mai visto in un GdR. I personaggi possono compiere una miriade di azioni, da raccogliere oggetti ad attivare interruttori, semplicemente cliccando un paio di volte il bottone del mouse. Gli oggetti possono essere conservati nello zaino del personaggio, tirati fuori o cambiati di posto con facilità. Il giocatore si trova così perfettamente a suo agio ogni volta che deve compiere un'azione.

Un altro punto di forza del programma è che dal momento che i personaggi possono essere diretti individualmente, se necessario, il gioco ricostruisce fedelmente l'atmosfera di un autentico GdR. A questo aggiunge che ogni personaggio ha caratteristiche individuali che lo distinguono grandemente dagli altri tre. In questo modo un personaggio può agire in un'area della segreta mentre altri stanno facendo qualcosa di completamente differente altrove. Per esempio, mentre tre personaggi stanno combattendo una banda di troll, il quarto guarisce le sue ferite bevendo una pozione miracolosa custodita in un'altra stanza.

Shadowlands ha richiesto otto mesi di programmazione, e il lavoro è stato tutt'altro che facile. "Moltissime parti del programma sembravano facili da realizzare quando le avevamo progettate", dice Dean, "ma quando si è trattato di programmarle abbiamo visto i suoi verdi". Un esempio particolare sono i trabocchetti. Quando un oggetto o una persona ci cade dentro, si suppone che riappaia nella stessa posizione un livello più sotto. Sembra facile, ma quando avete numerosi trabocchetti su uno stesso livello tutti devono essere fi-

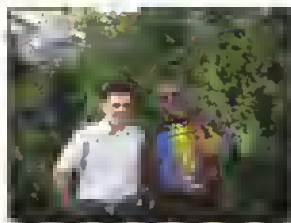
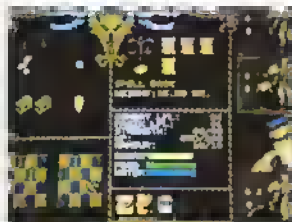


sicamente collegati l'uno all'altro, e il lavoro di trasferire i dati sugli oggetti da un livello all'altro è veramente bizantino.

Shadowlands sarà pubblicato solo a marzo dell'anno prossimo, sebbene già adesso appaia a buon punto. "Se realizzassimo il programma con una vista dall'alto, il gioco sarebbe pronto il mese prossimo", rivela Dean. "Ora però dobbiamo terminare la parte grafica, e la scelta di una prospettiva isometrica allungherà di qualche mese i tempi di realizzazione." Alla Teque sembrano essere tutti molto felici dei risultati ottenuti. "Shadowlands è il GdR dei nostri sogni: una combinazione di Gauntlet e Dungeon Master. Purtroppo, essendone i programmatori non potremo giocarci", sospira Dean. Shadowlands rappresenta il primo passo su una strada completamente nuova per la Teque, che fino a oggi era nota per le sue conversioni da coin-op. Ciedetemi, questo titolo ha tutte le potenzialità per diventare un grosso hit. Senza ombra di dubbio.

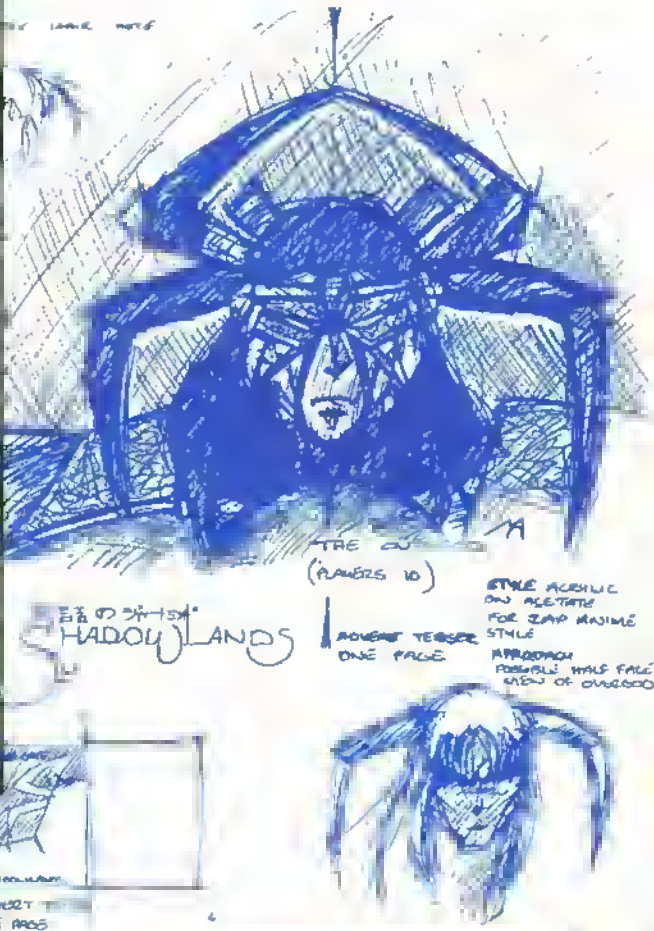
(a fianco) La schermata dell'inventario. Ha molte similitudine con quella di Dungeon Master, ed è altrettanto semplice da usare. Nella parte superiore sinistra si può vedere lo zaino a sinistra. Il giocatore può disporre come meglio crede le pedine colorate raffiguranti i personaggi, attivando così l'ordine di marcia del party a dividendo in più gruppi (esistono talvolta per risolvere alcuni problemi).

(a) Nella piramide le pareti sono coperte da geroglifici a sorveglianza. Alla Teque hanno progettato il gioco su quest'unico livello, diviso in tre aree interne (lo segreto, lo segreto a la piramide) e due aree esterne. Nonostante al tratto di un gioco molto vasto, la sua struttura è piuttosto lineare: non è possibile accedere al secondo livello della segreta se prima non si è controllato il primo. "Un gioco dalla trama aperta può risultare più affascinante", dice Dean, "ma in questo caso il giocatore è costretto a muoversi dalla prima stanza senza mai. Deve scoprire nel programma una struttura che permetta al giocatore di agire in modo logico".



(a fianco) I programmatori di Shadowlands della Teque: il programmatore Barry Coast (a sinistra) e l'artista grafico dal curioso nome Mark Anthony. Mark ha partecipato a progetti che vanno da Escape from the Planet of the Apes a Masters of the Doom a Revelation of the Knights. Shadowlands è il primo lavoro di una certa consistenza per Mark.

(a) Nella a) Pazioni ha che cosa fanno? Anche se non potete vederle, a' è un contenitore vuoto d'acqua alla sinistra del party che può essere riempito non lo lontano nel mare. Dopo tutto bisogna bere anche per girare tutto il labirinto.



E IL FUTURO?

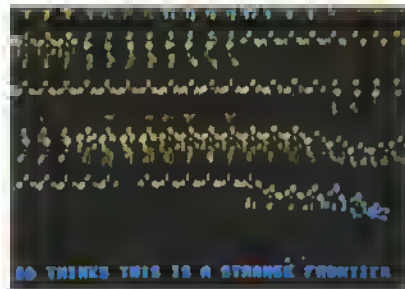
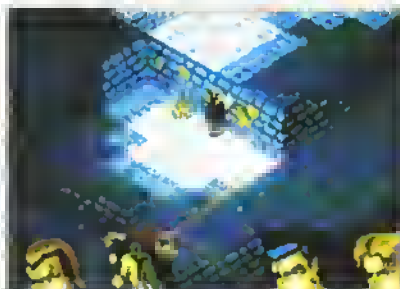
Il sistema Photoscape (per il momento non ancora registrato come TM, ma è questione di poco tempo) è troppo azzecato per essere utilizzato per un solo gioco, quindi non è una sorpresa se la Teque ne ha già in cantiere un secondo titolo della serie. La scelta logica sarebbe per un gioco di genere fantascientifico, giusto? Sorrisi imbarazzati. "Mi spiace dirlo," sorride Dean, "ma è esattamente quello che avevamo in mente".

Apparentemente l'intenzione è di realizzare un gioco in perfetto stile *Alien*, i giocatori sono marine spaziali il cui compito è scoprire cosa è accaduto a una gigantesca nave spaziale umana trovata ebbondanata. La luce viene dalle lampade montate sugli elmetti. In teoria la cosa sembra promettere bene: pensate agli allenati che si muovono appena intervisti nell'oscurità.

(12) Al contrario di Dungeon Master, qui il party è veramente un party, i quattro individui sono personaggi separati e differenti, non solo una massa di numeri e statistiche. In questo modo i personaggi possono essere divisi come meglio si ritiene - nonostante la ragione per questa scelta è verso una macchinazione del progetto dal gioco piuttosto che una decisione del giocatore. In questa caso, i personaggi sono stati teletrasportati in due stanze separate da profondi baratri. Ogni stanza contiene una porta chiusa a una chiave, per la parte dell'altra stanza i personaggi devono tirare le chiavi cercando di non farle cadere (e di non cacciare loro stessi) dentro ai baratri. Notate la posizione delle icone dei personaggi.

(sotto) Una delle cose migliori di Shadowlands è la grande quantità di cose da fare. Se i giocatori non sta combattendo contro un gruppo di mostri, sta risolvendo un rompicapo. Non si perde molto tempo ad attraversare corridoi infiniti a tutti i guasti. Qui, per esempio, due tesoretti sono pronti a ricevere la moneta dei giocatori... ma quali saranno i risultati?

(sotto a dx) Così vengono animati i personaggi. Ci sono cinque posizioni per ogni azione (raccolgere un oggetto, camminare, ecc...). Dal momento che ogni personaggio può essere votato in otto direzioni differenti, non ci vuole un genio matematico per capire che il numero totale delle posizioni sarà veramente molto alto.





(Sotto) L'effetto console è però colarmente evidente in questa inquadratura. Il livello Greco è un ottimo esempio della sensazione di grandezza a cui puntava la System 3. Un interessante rompicapo, se colpite il tallone di Achille scoprirete che... beh, per questo dovreste aspettare, non crediate?

Se credete che fare il giornalista sia un mestiere facile e comodo, dovrete provare a intervistare Adrian Cale, uomo ovunque della System 3. L'esperienza ricorda da vicino quelle scene dei film di spionaggio in cui i cattivi tentano di sottoporre l'eroe di turno al lavaggio del cervello. Nel caso di Myth, però, l'ardore con cui Adrian parla del proprio gioco ha un fondamento solidissimo, dal momento che il programma promette di essere una delle più belle conversioni da 8-bit a 16-bit viste da anni.

Nelle sue incarnazioni su Spectrum e C64, Myth vedeva un giovane innocente trasportato da un vortice mistico contro la sua volontà nella culla di tutti i mali: l'antica Grecia. Per tornare alla normale vita di tutti i giorni il malcapitato doveva completare un numero non indifferente di compiti - come uccidere meduse, idre, ecc... - mentre progrediva attraverso luoghi e tempi diversi. Il gioco ebbe un'accoglienza calorosissima da parte di critica e pubblico, e le versioni a 16-bit furono annunciate in un battito di ciglia.

La programmazione di Myth ha però richiesto un tempo sia straordinariamente lungo, e con una serie di giochi molto simili appena pubblicati o in attesa di apparire sugli scaffali, alla System 3 saranno sicuramente preoccupati visto che il loro titolo non è altro che una versione migliorata di un gioco apparso due anni fa, vero?

Beh, a dire il vero no, a quanto dice Adrian Cale: "Sì, il gioco ha richiesto un lungo tempo di programmazione e questo ha permesso ai nostri progettisti di dedicarci tutta la loro attenzione. Il risultato finale avrà sul mercato lo stesso effetto che a suo tempo ebbe la versione a 8-bit.

"Il gioco si è lasciato alle spalle da lungo tempo l'etichetta di 'conversione': in realtà si tratta di un titolo quasi indipendente sviluppato appositamente per il competitivo mercato dei 16-bit, e ha le gambe per camminare da solo. Le caratteristiche del programma sono state ampliate e migliorate, e abbiamo cercato di sfruttare al massimo le possibilità dell'Amiga così come a suo tempo sfruttam-

MYTH

La versione a 16-bit del titolo più famoso della System 3 è in produzione fin dal 1989, quando la sorellina a 8-bit ricevette il Joystick d'Oro come Miglior Gioco a 8-bit dell'Anno. Il lavoro è quasi terminato...

mo quelle del C64.

"Le sequenze di combattimento sono state particolarmente curate e i nuovi effetti sonori garantiscono un'esperienza arcade senza precedenti. Nel gioco abbiamo inserito animazioni come mai si sono viste prima e i brani di musica campionata sono nitidi e puliti, come se a suonare fosse un pianoforte nascosto dietro al vostro Amiga. Inoltre, il gioco è estremamente vasto e ricco di impegno. Giochi come First Samurai utilizzano tecniche di animazione molto differenti e le dimensioni degli sprite sono limitate".

Non c'è dubbio che alla System 3 siano intenzionati a trasformare Myth in un best-seller, e questa determinazione è arrivata ad influenzare perfino alcuni elementi del gioco. Per esempio, il ragazzino in T-shirt e jeans della versione a 8-bit si è trasformato in un barbaro dai mu-



scoli più possenti mai apparsi sul vostro computer. Perché?

"Tutti i giocatori più giovani delle ultime generazioni non fanno altro che parlare dell'ultimo gioco uscito per Mega Drive. Abbiamo voluto dare ai possessori di Amiga la possibilità di rispondere: 'Certo, certo, ma voi avrete visto questo?', spiega Adrian.



Con questa idea in mente, trasformare il personaggio centrale in una muscolosa macchina da guerra armata con tutte le armi più letali che si potessero immaginare è stata una scelta logica. Solo in questo modo si riesce a restituire al giocatore il feeling di un gioco da console.

Ulteriori cambiamenti sono stati effettuati nello stile grafico del programma. L'azione non si svolge più in una scala più adatta a Lemmings, ma con sprite di grandezza più tradizionale. Sebbene le minuscole figure che si muovevano sullo schermo rappresentassero una delle attrattive del primo gioco, i programmatori sono inflessibili nel difendere la loro nuova scelta. Continua Adrian: "La grafica dei 16-bit rappresenta un grande passo avanti rispetto alla versione originale. I cattivi di epico sono stati ingranditi mentre i personaggi umani restano piccoli e fragili. La scala del gioco rimane epica, e l'atmosfera sinistra è ulteriormente sottolineata. Il demone del livello infernale è stato ingrandito, ed ora occupa metà dello schermo. Lo stesso si può dire degli sprite raffiguranti Idra e Demeion.

Implementando nel gioco problemi di logica più complessi, inoltre, ne abbiamo assicurato sia lo spessore sia la longevità, senza che l'azione arcade ne venga rallentata. Molti dei rompicapo di Myth si basano su autentiche leggende greche, e una generale conoscenza della mitologia del periodo può essere utile. Soprattutto per quanto riguarda le debolezze di alcuni mostri. Inoltre alcuni indizi grafici sparsi per i vari livelli aiuteranno tutti tranne i giocatori più ottusi a dirigersi verso la direzione più favorevole.

Ci siamo sforzati di fare in modo che la complessità del rompicapo aumenti progressivamente e che il giocatore non si trovi a un punto morto solo perché non è riuscito a capire qual è il suo prossimo obiettivo.

Adrian si spinge ancora oltre: "Ci sono differenti stili di avventure arcade. Un gioco basato sull'esplorazione dell'ambiente ricade nella nostra serie Last Ninja. In questi

THE MIGHTY THOR!

21



FLIGHT PHASES.

THOR SUPER ATTACK

FLY PHASE



(In alto) 27 sprite che si muovono tutti insieme: incredibile!

In mezzo i colpi possibili in combattimento sono stati amplificati per evitare confusioni nel mezzo di azioni mischie.

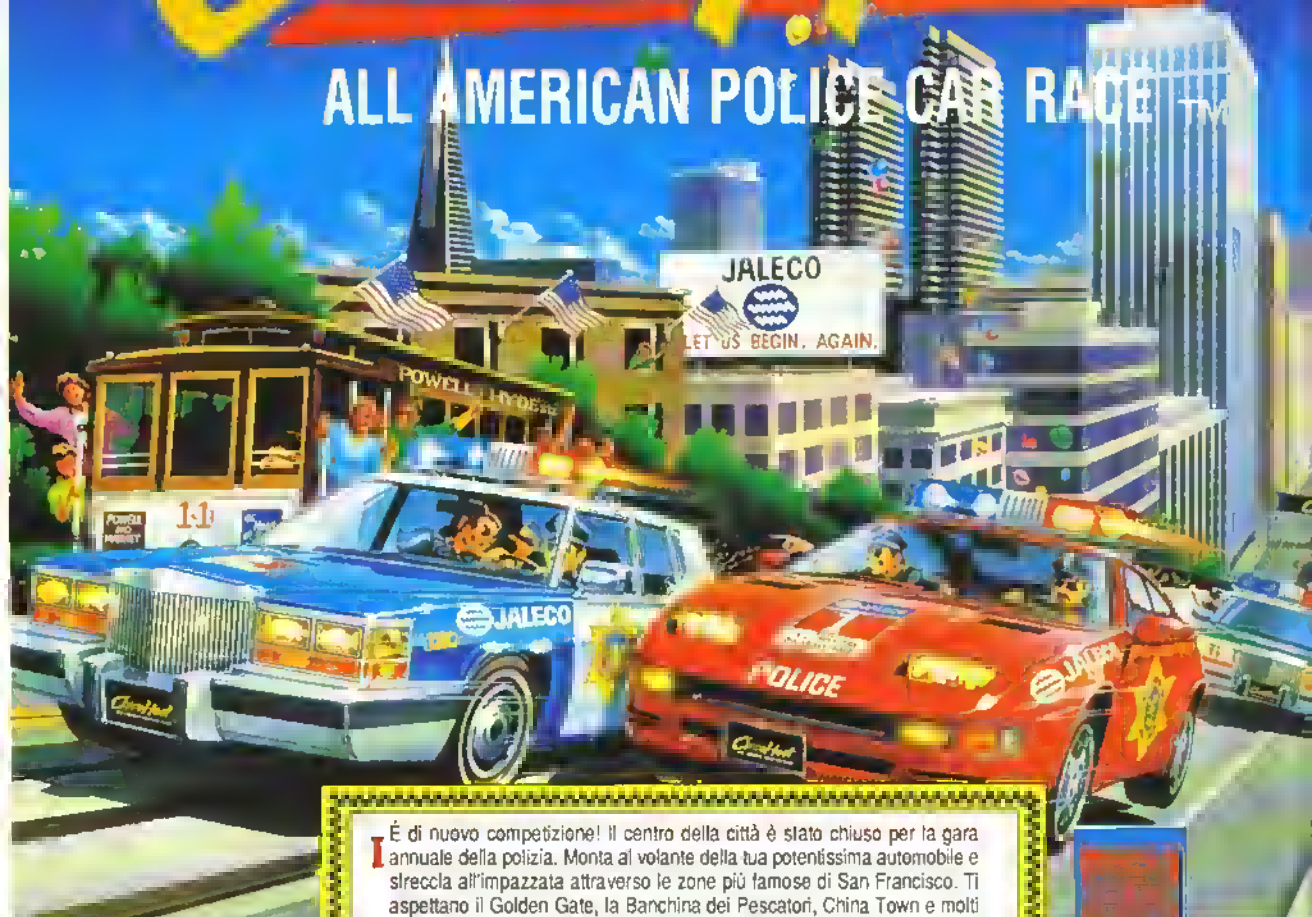
Diapal: Alla System 3 sono convinti che la verità è soprattutto le dimensioni della nuova grafica saranno più vicine ai gusti dei possessori di computer e 16-bit.



Il processo di animazione. "L'aspetto del gioco a quale è stata dedicata più attenzione è proprio quello visivo", dichiara Carr. Da quello che abbiamo visto finora non stiamo a crederci.

Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE™



I È di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro. 5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela! Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER
CHIEF OF POLICE



Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

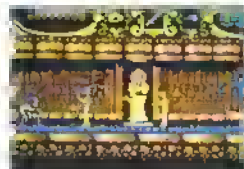
© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.
© 1991 Microsoft Ltd. Image Works is a brand name of Microsoft Ltd.



(sì) Nonostante a queste parti del programma la sotto costante revisione, è probabile che Damocles, il cattivone finale, avrà un aspetto simile a questo. A questo punto il gioco si trasforma in una sessione di combattimento violentissima senza alcun limite di colpi bassi



(sotto a s'ì) Gettate uno dei crani mozzati nel fuoco e vedrete cosa succede. (Brrrrr)



giochi l'enfasi è posta sulla strategia e sull'esplorazione con secchiate di picchiaduro sparse un po' d'ovunque. È tutta una questione di equilibrare i diversi elementi. Per questa ragione non abbiamo aumentato le dimensioni dei singoli livelli del gioco. Il pericolo di alterare l'equilibrio che stava alla base del primo Myth era troppo grande".

A poco meno di due mesi dalla pubblicazione, il titolo sembra essere un sicuro hit. Mentre gli artisti grafici danno le ultime pennellate al tutto, il problema più grosso da affrontare in questa fase finale sembra essere la compressione dei file di dati. Alla System 3 sono orgogliosi delle tecniche che hanno sviluppato... "Il gioco è basato su un sistema di allocazioni a Memoria Dinamica simile al sistema operativo dell'Amiga stesso. Questo significa che possiamo scegliere per ogni livello la quantità di dettaglio degli effetti sonori, della grafica e della musica, e variare queste quantità istantaneamente! Alcuni mostri sono formati da 25 sprite, tutti animati indipendentemente".

La parte del programma che ha impegnato di più i programmatori è quella che li ha resi più orgogliosi. Animare e guidare l'idra a tre teste alla fine del terzo livello è stata in assoluto la sfida più impegnativa. La creatura vanta l'impiego di sprite più intensivo visto nel gioco: ognuno doveva muoversi perfettamente in sintonia con gli altri. Un errore nella programmazione e i minacciosi movimenti del mostro sarebbero apparsi deboli e ridicoli.

Dobbiamo dire che l'atmosfera del gioco sembra essere fantastica. Il desiderio della System 3 di assurgere nell'Olimpo delle società "serie" lasciandosi alle spalle il limbo dei titoli picchiaduro fatti in serie probabilmente si è tramutato in realtà.



Ms-Dos NEWS



The Simpson	L.49.900
Turtless II	L.49.900
Pit Fighters	L.29.900
San Francisco H.	L.29.900
Il Padrino	L.59.900

I tuoi Software di



NATALE

AD Sport Box	49000	F117a Night	89000	Pozznic	29900
688 Subattack	49000	Fast Lane	59000	Rbi Baseball 2	59900
A to Tank K	79900	Flight of Intruder	79900	Red Baron	89900
Acrophobia	49000	Full Metal Planer	38900	Robin Hood	49900
Back To Future 3	49900	Gateway	49900	Roger Rabbit	59000
B.A.T.	59900	Gelshia	59000	Search for King	59000
Batman	29900	Genie Skat	69900	Silent Service 2	79900
Battle of Britain	49900	Gold of the Aztec	29900	Sim Heart	89900
Battle Chess	59000	Golden Axe	49900	Sky or Die	49000
Battle Chess 2	69000	Grand Prix Circuit	89000	S off road race	29900
Betrial	79900	Gunship 2000	89900	Space Quest 4	89900
Big Business	49900	Hard Driving 2	29900	Spirit of Excalib	59900
Bill Elzer	59900	Hard Nova	59000	Skill & Cross A	28900
Budocan	59900	Har of China	89900	Star Flight 2	69000
California Game2	69900	Jet Fighter 2	79900	Stomovik	59000
Chopper LHX	109000	Imperium	49000	Stratego	29900
Chuck Yeager	59900	Indy 500	59000	Strider	29900
Command H.O	79900	Kick Off 2	49000	Teenage teen	50000
Conflict in M	69900	King Quest 5	99900	Tetris	59000
Dama Simulator	42000	Klax	29900	Test Drive 3	65000
Dino Wars	49900	Last battle	43000	Teenage Turtles	29900
Double Dragon 2	29900	Leisure Larry 3	99900	The Bards tale 3	49000
Drake	59000	Lemmings	59900	The Basket Man	49000
Dragon Lair 2	99900	Life & death 2	49900	The duel	49000
Duck Tales	49900	Links add covs	49900	The Final Battle	49900
Eye of Beholder	89900	Marlian Dreams	89900	The Terminator	69900
Elite Plus	89900	MegaFortress	59900	Tom & the ghost	49900
Escape From Hell	69000	Mega Phoenix	29900	Tony la Russa B	59900
Escape From P	29900	Monkey Island	89000	Ultima 6	59900
European S. Lea	49900	Moon Base	79900	Ums	79900
European S. J	59000	Moonshine Race	29900	Vaxine	29900
F 1 Manager	49000	Moto GP	29900	Vietnam Gunboat	59000
F14 Tomcat	59900	Murder in Space	59000	Wellins	59000
F15 Strike E. 2	89900	Narnia	59900	Wing Commander	59900
F16 Scenario	49900	Panza Kick Box	29900	Wing Curtin 2	79900
F16 Combat Pilot	59900	PGA tour Golf	59000	W.C. 2 Speech	29900
F16 Falcon	69900	Populous	49000	Virtual worlds	49900
F16 Falcon EGA	89900	Predator 2	29900	World at war	59900
F19 Stealth	99900	Prehistoric	29900	World Tour golf	45000
F29 Refactor	59900	Prince of Persia	29900	Wrath of Demon	89900

ALEX

Mail Service

Ordinare é Facile:



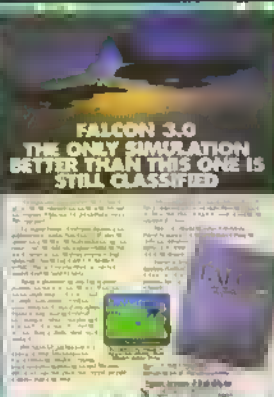
Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.



Fax.011/7731001



Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino



NOVITA' Acquista uno di questi 3 KIT
per il tuo regalo di Natale ed avrai in omaggio
una splendida tuta Commodore e
un portadischi da 35 posti

Amiga KIT MS-DOS KIT Amiga Pro KIT

POPULOUS, SHANGAI	688, BATTLE CHESS	LOGISTIX, KINDWORDS
S.HUEY, BASKETBALL	EMPIRE, PHM PEGASUS	D.PAINT II, PAINTER 3D
BASEBALL, FOOTBALL	GRAND SLAM, TOP GUN	D.PRINT, SUPERBASE
GOLF, MUSIC STUDIO	CHUCK YEAGER	REALTIME SOUND PROC.
SWORD OF TWILIGHT	STAR FLEET, W.T. GOLF	
FERRARI F1	NEUROMANCER	

99.000 149.000 149.000

MANUALI IN ITALIANO MANUALI IN ITALIANO MANUALI IN ITALIANO

SIERRA Special



LEISURE SUIT LARRY 3	89900
LEISURE SUIT LARRY 5	89900
POLICE QUEST 3	89900
SPACE QUEST I VGA	89900
SPACE QUEST 4	89900
KING QUEST 5	99900

Vendita per Corrispondenza

CONSEGNA IN

24-36 ORE

CON MATERIALE IN MAGAZZINO

Per Motivi di spazio non Possiamo elencare
tutto il materiale da noi commercializzato.



AMIGA NEWS



WWF	L.29.900
Pit Fighter	L.29.900
Turtles II Coin-up	L.49.900
The Simpson	L.29.900
G-Loc	L.29.900
Lotus II	L.49.900

500 cc Motoma	59900
688 Subattack	49900
A-10 Tank Killer	70900
A.D.S.	29900
Amour Gaddon	49900
Atarna	49900
Back to Future 3	20900
Battle Chess	39900
Centurion	59900
Crimson River	59900
Chuck Yeager	59900
Codex	59900
Damocles	49900
Damocles Miss	24000
Darokman	29900
Double Bill	59900
Dragon Fighter	49900
Dragon's Lair 2	59900
Duck Tales	49900
Dungeon Master	49900
Eye of the Beholder	69900
F1 GP Circuit	29900
F15 Strike E.H.	79900
F9 Stealth F	59900
F29 Retaliator	19900
Final Fight	29900
Flight of Intruder	49900
Formula 1 3D	19900
Full Metal Planet	49900
Geisha	59900
Gengis Khan	59900
Gods	49900
Golden Axe	49900
GP Tennis M.	49900
Harpoon	59900
Heroes Quest	69900
Hunter	49900
1 Play SB Soccer	59900
Imperium	49900
Ishtar	59900

Kick Off 2	29900
Last Battle	49900
Last Ninja 3	49900
Lemmings	49900
Life & Death	39900
Lotus Turbo	49900
Lupo Alberto	29900
Manchester United	29900
Merch Master	29900
Merchants Colony	49900
Mercs	29900
Mig 29 Superluck	69900
Monkey Island	59900
Murder In Space	59900
NAM 1975	49900
Navy Seals 7	29900
Out Run Europe	29900
Panza Kick Box	29900
PGA Tour Golf	59900
Playboy Manager	49900
Power Manager	59900
Power Up	49900
Pradator	29900
Prehensile	29900
Premier Collect	49900
Pro Tennis T. 2	29900
Railroad Tycoon	79900
RBI Baseball 2	49900
Return to Europe	19900
R-Type 2	29900
Rise of Dragon	89900
Robin Hood	49900
Saga Mastermix	49900
Shadow Dancer	29900
Silent Service 2	79900
Skil or Die	49900
Super Monaco gp	29900
Super Slim Pack	29900
Switchblade 2	49900
Team Suzuki	49900
The Bard's Tale 3	69900

The Basketball	49900
The battle of brit	49900
The Final Conflict	39900
The Immortal	79900
The Punisher	39900
The rainbow Coll.	29900
The Winning 5	59900
Tek	29900
Toyota GT 4 Rally	49900
Turkian 2	29900
TV Sport Basket	49900
Ultima 5	49900
UMS II	69900
Utopia	59900
Virtual Worlds	49900
Wargames	69900
Winning Tactics	19900
Wonderland	69900
Wrath of Demos	69900

BUDGET Games	
1945	19900
3d Pool	19900
Arknoids	19900
Base	19900
Ballistik	19900
Barbarian II	19900
Bat Man	19900
Beach Volley	19900
Bionk Command	19900
Bubble Bobble	19900
Call Games	19900
Conflict Europe	19900
Dragon Ninja	19900
Forgotten World	19900
Hard Driving	19900
Indy & Last Crus.	19900
Last Ninja 2	19900
Led storm	19900
Licence to Kill	19900
Operation well	19900

THE BEST HAS GOT BETTER TURBO CHALLENGE 2



Commodore

AMIGA 500	680000
AMIGA 500 Plus	730000
AMIGA 2000	1360000
AMIGA 3000	Telefonare
CD TV	1290000
Scheda Janus AT	839000
Scheda Janus XT	61000
A 1011 Drive Esterno	189000
A 590 Hard disk	650000
1084 sp1 Monitor	455000
1950 Monitor VGA	745000
1930 Monitor VGA	610000
Mps 1230 stampante	299000
Mps 1270 stampante	299000
Mps 1550 stampante	399000

ALEX

Mail Service

Ordinare é Facile:



Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.



Fax.011/7731001



Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino



Passing shot	19900	Waterloo	19900
Platoon	19900	Wings of Fury	19900
Pradator	19900	Xenon 2	19900
Raid Heat	19900		
Rackel Ranger	19900		
R-Type	19900		
Shadow of Beast	19900		
Street fighter	19900		
Styx	19900		
Super Cars	19900		
Super Hang on	19900		
The new zsl story	19900		
Turbo Out Run	19900		
TV Sport Football	19900		
Vigilante	19900		
Violator	19900		

Professional

3 D Professional	375000
Advantage	299000
A-Max 2	509000
A-Tek 3	129000
AC-Basic	249000
AC-Fontan	375000
Amiga Logo	129000
Analyze	99000
Alex	65000
Art Dep Por	29900
Audiomaster 3	125000
Audiomaster 4	196000
Atzed C DEV	375000
BAD	65000
Broadcast Tilt 2	486000
Can DO	189000
D-Paint 4	245000
Dos 2 Dos	35000
Dyna CAD - Telefonare	
Draw 4d	399000
Imagine	556000
Intro Cad plus	127000
Lattice 5.11	375000
Map 2 Dos	127000
Maxipen Plus	127000
Pagestream 2.1	375000
Pen Pal	189000
Pro video Plus	435000
Pro video Plus	498000
Quarterback	99000
Quarter Tools	115000
Sesta	498000
Script 4D	620000
Sound Master	249000
Spectracolor	127000
Turbo Silver	249000
TV Text Pro	214000
Videotext 3D	389000
X cad 3D	620000

ALEX

Punti Vendita:

ALEX Computer

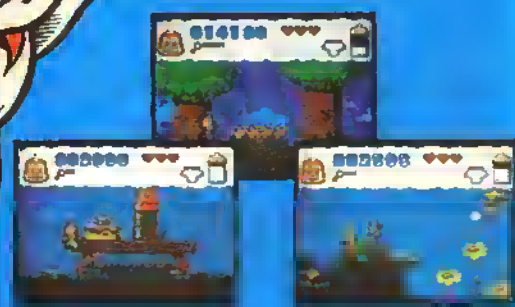
Cso.Francia 333/4 Torino Tel.011/40.33.529

ALEX Computer 2 Nuova Apertura

Via Tripoli xxx/xx Torino Tel.011/xx.xxx.xx

BABY JO

*il super eroe
che tutti aspettavano !!!*



"GOING HOME"

UN'ESPLOSIONE DI AZIONE, UMORE E... ARCADE !!



DISPONIBILE PER
AMIGA - PC - AMSTRAD

SOFTTEL
DISTRIBUZIONE

Distribuito in esclusiva da SOFTTEL s.a.s. - Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 - Fax 06/7231812

PROVE SU SCHERMO



Benvenuti! benvenuti a tutti. State per entrare nella sezione Prove su Schermo di K, il più dettagliato e credibile sistema di recensioni di tutto l'universo conosciuto!

Ogni parola scritta nelle nostre recensioni vuole aiutarvi a decidere se il gioco in questione fa per voi oppure no. Il corpo centrale di ogni articolo è corredato da numerose immagini per offrirvi più informazioni possibili.

Dove è possibile i giochi sono **comparati** con un altro titolo che assomigli a quello recensito. Solitamente con il migliore del suo genere.

Il box del **Pro e Contro** illustrano particolari che possono essere a vantaggio del gioco oppure no - l'eccessiva difficoltà dei boss di fine livello, la longevità, il numero dei livelli.

IL K-Voto - valutato in millesimi - è il punto più immediato per comprendere il reale valore di un gioco.

Un **K-Gioco** è il bollino qualità che viene assegnato a un titolo che raggiunge quota 900. Questi titoli sono raccomandati senza alcuna esitazione. Devono essere comprati.

Giochi che eccellono in altre particolarità possono essere premiati per **il Sonoro, la Grafica o l'Idea** (quest'ultimo per titoli innovativi).

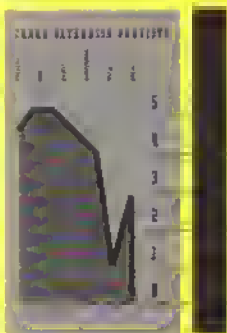
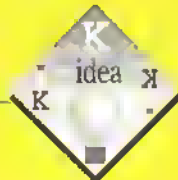
Il titolo del mese, al quale dedichiamo ben 6 pagine, sono inseriti anche degli **aiuti** generali per aiutarvi a entrare immediatamente nello spirito del gioco.

Infine, **la Curva d'Interesse Previsto** illustra quale è la longevità effettiva del gioco recensito.



Schermata fluida e veloce
Ottima gestione via joystick dello sprite principale

3 livelli sono davvero pochi
Eccessiva difficoltà in dall'inizio del gioco





PROVE SU SCHERMO

Genere Strategia

Casa Microprose

Sviluppatore Sid Meier

Pièce d'œuvre

CIVILIZATION

Quanti universi possono entrare in un gioco? È

una domanda a cui sembra essere molto interessato l'americano Sid Meier, il guru dei disegnatori di giochi. I prodotti di questo veterano diventano sempre più ricchi e voluminosi. Dagli albori delle simulazioni militari di

F-15 Strike Eagle e Silent Service agli eccessi dell'eccellente - e molto elaborato - Railway Tycoon, Sid sta diventando sempre più ambizioso.

Con il suo ultimo progetto, comunque, qualcuno potrà obiettare che abbia calcolato un po' troppo la mano, in quanto non si è limitato a tirar fuori dal cilindro la dose di strategia necessaria a questo nuovo gioco ma lo ha spremuto sotto un torchio. Infatti Civilization è un gioco a cui la parola GRANDE potrebbe adattarsi solo se fosse scritta a lettere cubitali alte 100 metri su un neon lampeggiante posto sulla sommità di un palazzo di cinquanta piani. Resa l'idea? È difficile riassumere quanto sia complesso il gioco ma basti dire che questa recensione scalfisce appena la superficie di quello che il gioco può offrire. Civilization è il genere di gioco che è possibile giocare (anche) in maniera sporadica e superficiale, ma che regala molto di più al giocatore che investe la grossa quantità di tempo, attenzione e pazienza che il suo inverosimile livello di strategia richiede.

Gli obiettivi di Civilization sono illusoriamente semplici: il giocatore è messo al comando di una piccola tribù di uomini primitivi con il compito di guidarli attraverso vari periodi storici, espandendosi, imparando e sviluppandosi lungo il cammino fino a creare un moderno impero. Naturalmente non è assolutamente facile come sembra perché, come puntualizza il mastodontico manuale, creare una civiltà

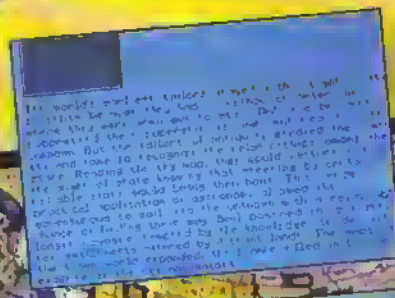
è una cosa - creare una civiltà che duri nel tempo e tutto un altro paio di maniche. La Storia è una grande maestra di vita e se c'è una cosa che ci ha insegnato negli ultimi mille anni o giù di lì, è che basta un nonnulla per mettere in ginocchio anche l'impero più potente.

Lo scopo di Civilization consiste nel costruire un impero che riesca a sopravvivere. Sebbene solo i giocatori cocciuti siano destinati a fare qualche progresso, è sufficiente una rapida occhiata al gioco per avere un'idea della sua straordinaria profondità e portata. Guerre, medicine, industrializzazione, città, tasse, controllo demografico, rivolte civili, commercio, scienza, viaggi, agricoltura e ambiente sono tutti fattori da capire e controllare se volete far progredire la vostra piccola tribù. Come spesso accade in questi giochi molto elaborati e ricchi di strategia, la vittoria e la sconfitta sono entrambi concetti piuttosto ambigui, sebbene chiunque riesca a spazzar via le civiltà rivali dalla faccia del pianeta o raggiunga una tecnologia così avanzata da mandare delle astronavi nello spazio può andare in pensione con un ghigno soddisfatto sulla faccia. Inutile a dirsi, nulla di tutto ciò è particolarmente semplice.

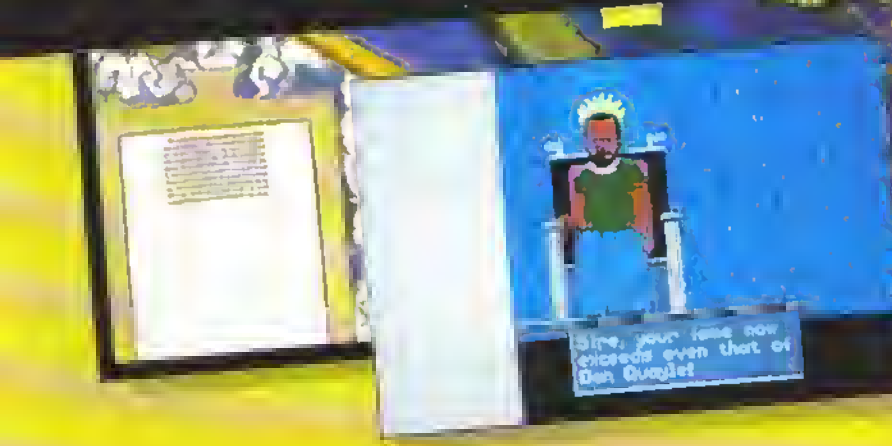
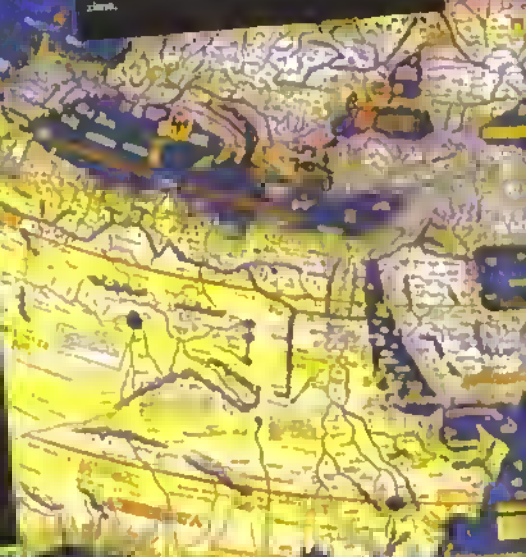
Civilization si presenta più o meno come Railroad Tycoon - a tal punto che, a prima vista, potrebbe essere scambiato per lo stesso gioco. Ma qui le cose non sono ristrette agli Stati Uniti o all'Europa - questa



Sebbene Civilization si giochi principalmente dalla mappa e dagli schermi della città, ci sono alcune inquadrature che danno al giocatore una certa soddisfazione. Qui, ad esempio, una città è mostrata in tutto lo splendore della VGA. Naturalmente il disegno cambia con l'espandersi della città, partendo da alcune capanne di fango si può arrivare all'aggiunta di biblioteca, caserme, palazzi, templi e mura difensive. Quando il gioco raggiunge i nostri giorni, si sente che il giocatore abbia fatto un buon lavoro, la città diventa una caotica metropoli. Questo si chiama progresso!

[illegible]

a cosa più interessante di Civilization è la sua struttura aperta - il giocatore non deve seguire una trama fissa ma è artefice del proprio destino.



(Segue) Quando una civiltà è riuscita ad impadronirsi del fondamentale dato navigazionale, possono essere costruiti vascelli più robusti per andare alla ricerca di nuovi mondi. Notare che anche solo le aree esplorate dall'imbarchazione vengono mostrate, e le aree in nave rappresentano territori ancora ignoti.

(Sintesi) Ogni tanto qualcuno ci chiede come questa sia un dato importante ma progressi che avete effettuato fino a un dato momento. Potreste perfino supporre in tante qualche imbarcazione. Per questo momento potete raccontarceli di essere più famosi di Dan Quayle!



lo gestisce in maniera molto semplice e diretta. Ogni civiltà possiede un gruppo di saggi il cui compito consiste nel ricercare e scoprire nuove tecnologie e invenzioni. Inizialmente sono disponibili solo alcuni campi di ricerca: l'alfabeto, la ruota, la ceramica e altre abilità rudimentali, ma una volta scoperte, le nuove conoscenze permettono ai ricercatori di occuparsi di problemi più complessi. Man mano che si acquisiscono nuove capacità e informazioni gli scienziati possono affrontare ricerche e progetti più impegnativi.

Per esempio, uno dei più grandi passi che una civiltà possa fare consiste nel navigare alla volta di nuovi continenti, ma le navi non possono essere costruite fino a che non si acquista la capacità di navigare e realizzare mappe e queste a loro volta non sono disponibili prima della conoscenza dell'astronomia e dell'alfabeto.

Tutte le conoscenze, dalla filosofia ai principi religiosi e democratici fino ai voli nello spazio e all'energia nucleare si ottengono passo dopo passo. Un gigantesco manuale di riferimento inserito nel gioco, la *Civilopedia*, contiene dati su tutto ciò che è possibile scoprire o costruire, e il giocatore può utilizzare queste informazioni per amministrare la crescita della propria popolazione. Con diversi sistemi di governo e leggi, il giocatore può creare una nazione bellicosa e aggressiva o un pacifico impero di esploratori. Qualunque sia lo scopo, la crescita tecnologica è di primaria importanza anche solo per assicurarsi che l'impero non cada preda di altre civiltà più evolute.

Con il progredire della tecnologia di una civiltà, i fattori e le equazioni che governano il gioco diventano sempre più complessi: le città industrializzate richiedono più cura per funzionare efficientemente ed entrano in gioco anche considerazioni ambientali in quanto le fabbriche, il traffico e l'energia nucleare hanno effetti inquinanti sul pianeta e devono



Cliccata su una città, e sullo schermo apparirà un riassunto della situazione: popolazione, risorse di cibo, progetto in fase di sviluppo, fattori di difesa e più importanti di tutti, il "fattore religiosità", quale percentuale della popolazione è felice del vostro impero. Tutte le decisioni più importanti riguardanti la città vengono effettuate da questa schermata ed è vitale ponderarla con cura: se la città subisce un degrado sociale troppo grave i suoi abitanti si rifiuteranno di produrre cibo, manderanno avanti i progetti e emetteranno perfino di pagare la tasse. Involontario!



Versione PC

Graficamente Civilization non ha nulla di speciale sebbene ci siano alcuni intermezzi grafici che regalano all'occhio qualcosa di più interessante da guardare per brevi lassi di tempo. Tutte le maggiori schede sonore sono supportate anche se va detto che il sonoro non migliora di certo la strategia.



essere controllati. Ulteriori attenzioni sono necessarie per mantenere soddisfatta la popolazione: si dice che ogni società è solo a due passi dalla rivoluzione e se una città è trascurata o amministrata male, possono insorgere dei disordini civili con conseguente collasso dell'insediamento.

Sebbene vincere o perdere siano concetti piuttosto soggettivi in *Civilization* (il programma lascia continuare il gioco anche dopo che è stato ufficialmente vinto se il giocatore lo desidera), il gioco tiene punteggi e riscontri costanti: molto severi per dare un'idea dell'andamento degli imperi. Oltre a un punteggio totale, appaiono a intervalli regolari tabelle e grafici che mostrano gli imperi più potenti. Questo è un riferimento puramente numerico, perché *Civilization* non incoraggia il giocatore a essere legato a punteggi o obiettivi, preferendo invece dargli carta bianca per esplorare le diverse possibilità. Si tratta di un gioco senza barriere ma essendo basato su un modello è abbastanza realistico da penalizzare i giocatori dai pensieri "cosmici".

Civilization non è un gioco facile da classificare, in parte grazie anche alla sua estensione. Non entra in nessuna casella, non importa con quanta forza lo si spinga: ogni definizione gli va stretta. La varietà e la portata del gioco lo portano a racchiudere in sé diversi generi: è un gioco strategico, un po' come giocare *Sim City* su scala globale, ma funziona ugualmente bene come simulazione planetaria e sociologica. E, non dimentichiamolo, è anche un avvincente wargame.

È solo quando tutti questi elementi si mescolano durante il gioco, e *Civilization* è visto nella sua totalità, che la sua vera bellezza diventa evidente. Una scorsa al voluminoso manuale è un'esperienza traumatizzante, a ragione, perché *Civilization* è probabilmente il gioco strategico più complesso e impegnativo mai realizzato. Questo aspetto potrà dissuadere molti giocatori: ma in fondo questo non è certamente un prodotto per persone che amano caricare un gioco per cinque minuti.

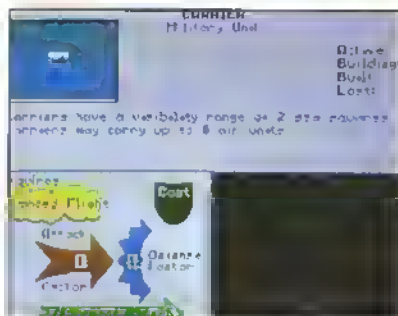
La ricompensa attende quelli che sono disposti a sacrificarsi e, del resto, vale la pena fare qualche sforzo. Sebbene *Civilization* abbia un'aria dimessa, essendo privo di tutti quei virtuosismi grafici che stanno velocemente diventando un must nei prodotti per PC, è presentato in maniera splendida. Il gioco fornisce un aiuto costante e consigli tattici per mezzo



Un altro impero sulla via del successo. Sono state costruite tre città e le unità militari vigilano per assicurare la protezione dalle forze barbariche. Un'ulteriore esplorazione del paesaggio rivela che si tratta di un piccolo territorio, quindi se volete scoprire nuovi mondi dovete costruire della nave.

ALLA MANIERA DI MEIER

Non c'è dubbio che Sid Meier, veterano della Microprose ed eminenza grigia dietro a Civilization, sia una persona non comune. A vederlo, sembra essere una persona interessante quanto Gigi Marzullo, ma siamo certi che quando morirà verrà commemorato come il Mozart dei giochi per computer. Sia come sia, Sid rimane una delle voci creative più influenti nel panorama del divertimento elettronico - non solo è il co-fondatore della Microprose, ma ha anche contribuito a creare e sviluppare alcuni tra i titoli più incandescenti della storia dei videogiochi: *Helicat Ace*, *F-15 Strike Eagle*, *Silent Service* e *Railroad Tycoon* sono solo quattro esempi. Con due milioni di giochi venduti in tutto il mondo, Sid può a buon diritto considerarsi un'autorità in materia. "La gente può andare al cinema se vuole vedere delle belle immagini, o leggere un libro se cerca una trama avvincente", dice. "Ma quando una persona si siede davanti a un computer vuole interagire con quanto avviene sullo schermo ed essere il protagonista della vicenda." Non gli si può dare torto. Pare che le voci riguardanti un film-TV sulla vita di Sid in quattro puntate con Kevin Kostner come protagonista siano infondate...



L'enciclopedia Civlopedia fornisce informazioni su tutti gli argomenti immaginabili - sia solo sulle scoperte tecnologiche ma anche sui miglioramenti delle città, sui progressi della civiltà, sui tipi di terreno e, come in questo caso, sulle unità militari. Le informazioni disponibili comprendono la tecnologia necessaria per costruire una nave a vela o una macchina a vapore, il costo, la velocità e l'efficacia offensiva e difensiva. Come il vide nella foto le periferie (cioè parolaccia) possono anche in questo caso essere trasportate fino a 10 unità aereo (la nave per coprire bersagli molto lontani). Perfetto!

di finestre e il tutto è pulito e ordinato. Tutto funziona bene permettendo al gioco di operare fluidamente senza sommergere il giocatore con inutili informazioni. I migliori giochi strategici sono quelli

che sembrano molto più semplici di quello che sono in realtà e Civilization ne è un esempio lampante.

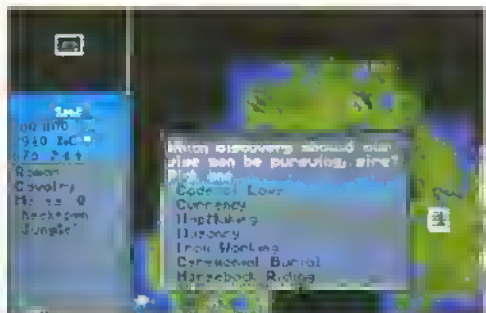
Sebbene il gioco cerchi di rendersi il più accessibile possibile, si può ancora obiettare che ci sia troppa carne al fuoco per un solo prodotto. La mente umana può gestire un certo numero di informazioni contemporaneamente e talvolta il giocatore ha l'impressione che le numerose formule strategiche e matematiche da tenere in considerazione in Civilization siano troppe per una persona normale.

In pratica, comunque, è un'impresione che può interessare gli strateghi alle prime armi mentre quelli che ci sono ormai fatti le unghie con Sim City e Railroad Tycoon non dovrebbero lasciarsi sfuggire l'opportunità di una sfida più difficile. Si tratta certamente di un'esperienza entusiasmante che, grazie alla natura del gioco, diventerà sempre più avvincente con il passare del tempo e con la crescita della civiltà.

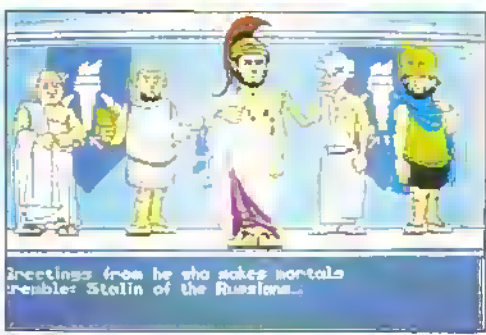
La cosa che rende il gioco più interessante è che il giocatore non deve seguire un piano - mentre invece gli lascia spazio per crearsi degli obiettivi e raggiungerli - come la scoperta dell'energia nucleare, la vittoria della corsa allo spazio o la supremazia militare. La sensazione di megalomania è fortissima in quanto non ci sono limiti o regole da seguire. Dopo tutto come si fa a sentirsi il dominatore dell'universo se il gioco continua a dirvi ciò che potete o non potete fare?

In conclusione, Civilization rappresenta un grosso passo avanti per il genere strategico e mostra tutto ciò che è possibile fare con un gioco di questo tipo. È vasto, anzi vastissimo, avvincente, intrigante e - principalmente - molto, molto divertente. Questo è sicuramente il capolavoro di Meier - non osiamo neppure immaginare cosa tirerà fuori la prossima volta.

Ogni tribù possiede un gruppo di bestie d'uovo che si nutrono di piante e mangiano le matite mentre lavora giorno e notte per scoprire nuove importanti tecnologie. Quando si scopre quali cose di interesse (i cavallotti possono essere immediatamente rassegnati ad uno degli altri progetti disponibili. Si tratta di un processo che sembra costantemente, con nuove potenzialità scoperte che diventano disponibili con l'acquisizione di nuove conoscenze. La Civlopedia è davvero molto utile in questo caso per capire quali abilità dovrebbero essere acquisite per raggiungere uno scopo preciso.



Ogni tanto, l'imperatore di una civiltà rivela arguzia una presunzione per mostrare una nuova tecnologia (che il suo impero ha scoperto). Questi scambi culturali giocano un ruolo vitale nei trattati di pace, dove le tecnologie e le nuove scoperte sono utilizzate per piacere, nazioni minacciate o aggressive. Ma non dimenticate il vecchio proverbio: «so volete la pace, preparatevi alla guerra. Fareste meglio a seguirlo».



in conclusione,

Civilization rappresenta un grosso passo avanti per il genere strategico e mostra tutto ciò che è possibile fare con un gioco di questo tipo.



K VOTO



Profondità e obiettivi accessibili? Forme a l'occhio "grosso"? Assoluta libertà d'azione?

930

Si vuole peraltro tempo, impiega a pazienza per entrare in Civilization - ma ne vale davvero la pena. L'intera del gioco è forse la parte più complessa poiché non è facile partire con il piede giusto. Le opzioni limitate disponibili inizialmente si riducono in divertimento limitato ma con l'entrata in gioco di altri aspetti (molto numerosi), il gioco diventa sempre più avvincente il disegno "aperto" di Civilization fa venire alla sua incredibile profondità e a un'ampiezza garantisce un divertimento sicuro e costante al giocatore capace di tenere il gioco sotto controllo. La possibilità di utilizzare mondi con condizioni ambientali e terreni diversi rende la sfida più interessante. La longevità del gioco è indiscutibile - si tratta di uno dei quei programmi che occuperà sicuramente ogni minuto del vostro tempo libero per un anno o forse più. Considerate la vostra ricerca a pericolo e accontentatevi quello che...



PROVE SU SCHERMO

CIVILIZATION



NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
 EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel. 02 / 323492

UFFICI tel. 02 / 3270226

FAX 24h tel. 02 / 33000035

UFFICIO SPEDIZIONI tel. 02 / 33000036

DICEMBRE-APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24

VORTEX ATONCE-PLUS

IL NUOVO EMULATORE AT PER AMIGA 500, A500 PLUS, A2000

Il vortex ATonce-Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 Bit ad alte prestazioni per l'Amiga 500, l'Amiga 500 plus e l'Amiga 2000 e lo converte in un potente computer AT-compatibile. Esso fornisce un clock 16MHz e raggiunge un Indice Norton SI di 16.2. Ogni ATonce-Plus viene fornito con 512 KB di vortex FAST-RAM e una zoccolo per un processore aritmetico 80C287-12 opzionale.

Tutti i 640 KB standard della memoria DOS sono disponibili in un Amiga con 512 KB di RAM. La memoria oltre il primo MB può essere configurata da DOS come memoria Estesa/Espressa e in "Protected Mode". Con l'ATonce-Plus si possono usare migliaia

di programmi DOS, e tutti ciò in multitasking con l'AmigaDOS. L'ATonce-Plus non influisce sul normale funzionamento dell'Amiga, ed è totalmente trasparente quando non in uso. L'ATonce-Plus rende accessibile tutto l'ambiente del Amiga: i hard disk corrispondenti alle specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche del computer AT, il suono, l'immagine in tempo reale e la RAM CMOS.

ATonce-Plus permette di emulare le schede video EGA e VGA grafica monocromatica, CGA, Hercules, Olivetti e Toshiba 3100.

Il Gate Array vortex, l'emulazione Chip-Level ed il BIOS AT dedicati garantiscono alle prestazioni ed un elevatissimo grado di compatibilità.

L'ATonce-Plus è corredato di un manuale dettagliato e della software d'emulazione e d'installazione. Il sistema operativo DOS non è compreso. Il compatissimo circuito SMT a basso assorbimento può essere montato in modo molto facile e senza saldature. L'ATonce è la migliore scelta.

OFFERTA LANCIO

L.499.000 IVA COMPRESA

**A2091 40 MB
HARDCARD
45MB SCSI
ESPANDIBILE
2MB RAM x
A2000**

L.750.000

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 139.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5 1/4" L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA ACTION REPLAY III

DISPONIBILE
IN ANTEPRIMA OA
DICEMBRE!

NOVITÀ

**NUOVA
ESPANSIONE
1MB PER AMIGA
500 PLUS
1MB CHIP RAM
L.169.000**

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruito con i migliori materiali, lo nuovo espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, o con 1 anno di garanzia!

- 512K per A500 L.65.000
 - 512k + clock per A500 L.85.000
 - *1,5 MB "PLUS" + clock L.199.000
 - *4 MB + clock L.499.000
- *ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A
- 2 MB per A1000 L.399.000
 - 2 MB per A2000 L.300.000

**HAM 07 AMIGA ACTION REPLAY III L.169.000
PER A500/1000**

**HAM 08 AMIGA ACTION REPLAY III L.189.000
PER A2000**

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 & 2000, con opzioni di freeze: permette di proteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendo così di creare copie di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.) permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, riprenderlo nello stesso punto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco consentendo una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus detector, spie editor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo è molto, molto più di aspettare in Amiga Action Replay III. Il tutto ad un prezzo eccezionale! Versione originale con manuale in italiano.

COMMODORE POINT

AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 2000
AMIGA 3000
"AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA"

CON GARANZIA
COMMODORE
4 OMAGGI

1° GVP-POINT IN ITALIA GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS INC

RIVENDITORE AUTORIZZATO

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI



PROVE SU SCHERMO

Genere: Avventura dinamica

Casa: Core Design

Sviluppatore: The Eighth Day

Prezzo: 159000

HEIMDALL

...ebbene il tour europeo dei vichinghi non sia stato il massimo in fatto di raffinatezza, non c'è dubbio che essi siano riusciti a lasciare la loro indelebile impronta nella storia con un certo stile. Diplomazia? No di certo. Quando si ha un'ascia o una spada in una mano, una torcia accesa

nell'altra e una barba che sembra dotata di vita propria, le persone si fanno in quattro per non dispiacere il "cortese" ospite. E se fanno delle storie si può sempre dar loro una mano tagliandogli le gambe a colpi di scure, bruciandogli le case oppure violentandogli le donne.

Fu (probabilmente) in una giornata gelida e ventosa che, da qualche parte in Norvegia durante gli anni bui, qualcuno lanciò la moda vichinga. In seguito chiunque fosse in grado di maneggiare una spada e reggere diversi litri di birra cambiò il proprio nome in qualcosa di più "musicale" (Thorfinn Spaccacani, ad esempio) e così nacque l'impero vichingo. Non proprio un impero, piuttosto una sorta di esercito di razziatori ben organizzati. E sebbene Heimdall, l'ultimo - e forse il più elaborato - sforzo della Core, dipinga il predone vichingo in maniera più blanda di quello che la storia ci ha tramandato, resta comunque un gioco denso d'atmosfera.

Quelli che hanno un po' di familiarità con la tradizione vichinga non dovrebbero avere difficoltà nel digerire l'altrimenti ostico scenario di Heimdall, a parte le corna sugli elmi, che sono un ottimo esempio di falso storico. La guerra secolare tra le forze del Bene e del Male destinata a decidere il fato dell'umanità prende una brutta piega quando tre delle armi più potenti degli dei vengono rubate dal perfido Loki, fratello di Thor, il dio del tuono. La spada di Odino, la lancia di Freyr e il leggendario martello di Thor vengono portate nel nostro mondo dove gli dei non possono entrare. Senza queste armi le

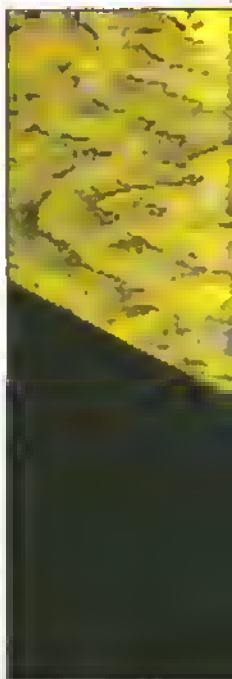
forze del Bene sono impotenti contro Loki e i suoi seguaci, perciò preparano un piano per recuperarle - creano un bambino umano, Heimdall, e lo mandano sulla Terra facendolo allevare dai vichinghi. Una volta adulto viaggerà di isola in isola per recuperare le armi degli dei e compiere il proprio destino divino.

Questo in teoria. Gli dei non possono influenzare molto il mondo fisico, così il destino dell'universo è riposto quasi unicamente nelle mani di Heimdall - cioè del giocatore. Durante l'infanzia, Heimdall deve preoccuparsi di poche cose, solamente partecipare a tre passatempi tradizionali vichinghi (che saranno utili più avanti nel gioco - si veda il box "Le prove della vita"). Una volta raggiunta l'età adulta comincia la vera avventura e Heimdall parte alla ricerca delle tre armi nascoste da qualche parte in un vastissimo arcipelago di isole. Inutile dire che è necessaria un'attenta esplorazione per trovarle e riportarle a casa. In teoria Heimdall mescola il gioco di ruolo con l'avventura dinamica e aggiunge un po' di azione per produrre, se vogliamo, un'esperienza di gioco completa.

Trovare le armi non è un'impresa facile - nella parte iniziale Heimdall e cinque uomini d'equipaggio prendono il mare a bordo di una barca alla volta di una delle isole scelte sulla mappa dell'arcipelago. Restrizioni di ordine pratico - il cibo è una delle più importanti - obbligano Heimdall a navigare solo per tratti limitati, perciò all'inizio del gioco è possibile raggiungere solo un piccolo gruppo di isole. Le iso-



La mappa di partenza. Nasce da qualche parte in questo vasto mondo c'è il mitico martello di Thor, il percorso di Heimdall e del suo equipaggio è mostrato come una linea rossa tratteggiata (alla lontana, Jotunheim) che si snoda lungo le mappe. A causa della limitatezza delle conoscenze e degli ostacoli naturali e "misteriosi" non è possibile raggiungere direttamente l'isola con il martello e Heimdall deve compiere una serie di mini-avventure prima di riuscire ad spuntarlo nel luogo desiderato. Una volta portato a termine questo compito ci sono ancora le lancia di Freyr e la spada di Odino da trovare in due nuovi e più pericolosi mondi.



(Sopra) I cancelli mistici trasportano il giocatore in locazioni remote. Dove portano, nessuno lo sa - e quel cancello non è di molto aiuto.

(Dx) L'equipaggio di Heimdall, in tutto il suo splendore. Da qui il giocatore può esaminare gli oggetti nell'inventario di ogni personaggio o usare per risolvere i vari enigmi o problemi incontrati. Le caratteristiche di ogni personaggio possono essere mostrate in forma grafica o testuale, e nasconde anche le abilità del giocatore.

le più lontane possono essere raggiunte muovendosi lentamente, di isola in isola, raccogliendo il cibo per il viaggio successivo durante la permanenza sull'isola. La navigazione è automatica: basta selezionare una destinazione e il percorso viene evidenziato sulla mappa per mezzo di una linea rossa alla *Indiana Jones*. Il giocatore può utilizzare alcune abilità per evitare pericoli come i gorgi (che possono distruggere la nave se si avvicina troppo) e un pericoloso mostro marino.

Dopo essere approdati su un'isola, sia che ci si trovi in un villaggio o in un castello, inizia la ricerca vera e propria. Le isole sono presentate come un labirinto isometrico di strade, caverie e camere, comprendenti un misto di aree a scorrimento e singoli schermi in stile *Cadaver*. Il giocatore può scegliere tre uomini tra i sei presenti sulla barca per formare una squadra d'esplorazione per iniziare la ricerca: ogni personaggio è dotato di caratteristiche proprie e per questo *Heimdall* non deve far necessariamente parte della spedizione di ricerca: sebbene il suo personaggio carismatico lo renda insostituibile come comandante nelle situazioni più difficili.

L'esplorazione delle isole non è affatto semplice,

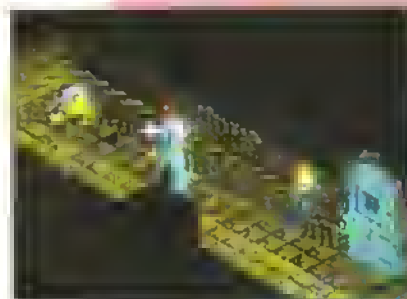
in quanto l'enfasi è posta più sull'avventura che sull'azione. Per rendere le cose più semplici, la compagnia formata dai tre uomini appare sullo schermo come un'unica persona (il personaggio attivo in quel momento): è possibile passare da un membro all'altro per usare degli oggetti o delle abilità personali per mezzo di uno schermo più convenzionale. Gli elementi tipici di un GdR, sebbene importanti, non sono usati molto spesso nel corso dell'esplorazione eccetto quando un particolare membro della compagnia è chiamato ad eseguire un'azione o a usare un oggetto in proprio possesso (come aprire una porta con una chiave o lanciare un incantesimo).

Molti schermi contengono trappole ingegnose o enigmi che devono essere evitati o risolti per raggiungere l'uscita, acquisire un oggetto e così via. La grafica elaborata e flessibile di *Heimdall* consente una buona varietà di sottili enigmi: zone del terreno che devono essere premute nell'ordine corretto per aprire una porta invalicabile e nemici che reagiscono solo al giusto tipo di incantesimo.

I contatti con gli altri personaggi portano in gioco elementi più familiari in quanto alcuni incontri degenerano inevitabilmente in combattimenti. Lo schermo di gioco cambia e diviene simile a quello impiegato

in *The Bard's Tale* per permettere il controllo di tutti e tre i personaggi della compagnia: basta selezionare il personaggio desiderato per averne il controllo diretto e l'accesso alle sue abilità. A differenza delle scene di combattimento dei soliti giochi di ruolo, in *Heimdall* l'azione è più marcata.

Invece di essere diviso in "round" in cui i personaggi attaccano a turno perdendo punti-fanta in relazione al danno, il combattimento in *Heimdall* è molto più simile a una rissa da osteria, con tutti i personaggi che combattono quando e come sembra loro opportuno. A parte le spade e le asce, i contendenti possono attaccare con qualunque incantesimo disponibile oltre a difendersi dai colpi e, ogni



The Immortal dell'Electronic Arts è generalmente considerato uno dei migliori

esempi di avventura isometrica, e *Heimdall* è allo stesso livello anche se non per le stesse ragioni. Sebbene *The Immortal* offra più livelli, i problemi di *Heimdall* sono più vasti e complessi. *Heimdall* però, è migliore in questo reparto grazie alla sua costruzione non lineare che permette al giocatore di esplorare a piacere piuttosto che passare attraverso una rigida sequenza di eventi. Sebbene sia molto difficile fare una scelta, *Heimdall* vince per un punto su *The Immortal* per quanto riguarda la grafica, perché la definizione e la buona animazione dà al gioco più personalità e atmosfera. È solo una questione di gusti ma io credo che *Heimdall* meriti quel punto in più.



Use	Heimdall	Wile	Wile
Examine	Thunder Bolt	Energy level	Giggar
Disarm	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Bleed	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Eat/Drink	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Give	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Use Spell	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Save Game	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Load Game	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Test State	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Bar State	Thunder Bolt	Energy level	Energy level
Exit	Thunder Bolt	Energy level	Energy level

tanto, a pregare per ottenere l'aiuto divino.

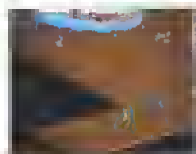
Sebbene il controllo del combattimento avvenga, per così dire, a distanza, con il giocatore che impartisce gli ordini ai personaggi per mezzo delle icone, ciò comporta una certa abilità: la finestra grafica che mostra l'avversario corrente è completamente animata e il successo o il fallimento di un attacco dipende dalla posizione del nemico al momento dell'esecuzione. Basta colpire quando lo scudo del nemico lo protegge e il colpo verrà parato, ma se un attacco viene sferrato mentre l'avversario è vulnerabile (per esempio quando sta attaccando a sua volta) dovrebbe avere successo e causare il massimo danno. Allo stesso modo, l'opzione di difesa dovrebbe essere selezionata in sincronia con l'attacco del nemico. Se l'energia è bassa, o se la lotta è impari, la compagnia può fuggire evitando inutili spargimenti di sangue ma in questo modo si rischia di perdere preziosi elementi per proseguire nell'avventura: se il nemico fa la guardia a una porta che conduce al livello successivo, ad esempio, il combattimento può essere l'unico modo per progredire.

L'interazione con i personaggi è possibile anche se leggermente limitata. A volte la compagnia incontra degli abitanti del villaggio che possono offrire indizi, consigli o oggetti interessanti se li si interroga, e nei villaggi più grandi i negozi vendono provviste e armi in cambio di oro. Gli altri personaggi, anche se non osili al punto da diventare violenti, possono rappresentare un vero fastidio bloccando spesso la via e rifiutando di togliersi se prima non ricevono un oggetto particolare: che può essere nascosto in un'altra isola con altri pericoli e avventure da affrontare.

Queste situazioni sono tipiche di *Heimdall*, le trappole e i problemi sono disseminati nel gioco con incredibile abbondanza. Come in *Cadaver*, *The Immortal* e nei classici giochi della Ultimate (tra cui il famoso *Knight Lore* che per primo ha dato inizio all'intero genere dell'avventura isometrica), *Heimdall* fa appello a una vasta gamma di risorse del giocatore. Abilità e ragionamento sono necessari per sopperire i vari problemi e usare in modo appropriato i nu-



(15) A volte, il viaggio porta Heimdall fuori dal tunnel e dalla avventura nella natura: villaggi disabitati, magazzini, alcune case sono nascosti in cui il nostro eroe può acquistare di tutto, da una tazza di pane a una scure da lancio, grazie ai suoi soccorsi durante il viaggio. In alcuni posti, però, il personaggio non è poi così caloroso (vedi sotto) e Heimdall deve mostrare tutto il suo valore per poter con lui.



versione Amiga



Personaggi e fondali disegnati e colorati da esperti fanno davvero una bella figura e la musica di classe aiuta a migliorare l'atmosfera. Ma attenti! C'è un prezzo da pagare per tutta questa meraviglia tecnica ed è una macchina con almeno un 1Mb di memoria preferibilmente dotata di drive esterno visto che *Heimdall* è su cinque dischi. Per quelli che hanno le giuste specifiche tecniche *Heimdall* è un buon acquisto.

merosi incantesimi e oggetti che si trovano nei forzieri. Anche un briciolo di strategia non guasta, non quella che si usa negli scacchi o in *Populous*, ma almeno un piano coerente su come affrontare le varie isole.

La qualità più importante, comunque, è la pazienza. *Heimdall* è un gioco vastissimo e la moltitudine degli enigmi combinata con il modo in cui i problemi sono stati disseminati tra le isole assicura che è necessario un certo sforzo per ottenere qualcosa dal gioco. È un gioco molto completo che non sfigura affatto vicino a prodotti come *Cadaver* perché pur essendo coinvolgente, non diventa mai troppo complesso e non lascia che il gioco di ruolo prenda il sopravvento. Fondamentalmente si tratta di un'av-

ventura dinamica molto piacevole con alcuni elementi aggiuntivi che servono a coinvolgere maggiormente il giocatore.

Le tre sequenze preliminari sono molto divertenti e stanno bene dove sono ma si potevano introdurre degli intermezzi arcade, inserendo delle sezioni simili nel gioco principale. Perlomeno avrebbero distratto il giocatore dal pesante obiettivo finale.

A dire il vero le sequenze di combattimento sono più in stile arcade che altro, poiché dipendono più dalla coordinazione tra occhio e mano oltre che all'azione giusta presa nel momento giusto. Le caratteristiche da *Gioco di Ruolo* si potrebbero, per esempio, inserire anche in picchiaduro con vista laterale, dando però più risalto al puro aspetto arcade. Comunque, diventano spesso una questione di



Heimdall ha il merito di aver mischiato elementi tipici di giochi di ruolo, strategia, giochi d'azione e avventura in un unico scenario piacevole e ben studiato.



Heimdall deve risolvere problemi a ogni passo, molti dei quali richiedono l'uso di incantesimi trovati durante i suoi viaggi. Qui, ad esempio, Heimdall deve trovare il modo di superare il baratro per continuare l'esplorazione, ma come fare a costruire un ponte? Sembra proprio il momento di usare il Bridge Spell scoperto precedentemente.

LE PROVE DELLA VITA

Prima che l'avventura cominci, Heimdall deve (o meglio, può) cimentarsi in tre prove. Sebbene questi sotto-giochi siano a sé stanti (e forse un po' estranei al resto del gioco) il giocatore non deve pensare che non influiscano minimamente. Se Heimdall non se la cava bene potrà scegliere il proprio equipaggio da una lista ridotta. E la possibilità di non poter scegliere un potente chierico o un formidabile guerriero può avere delle conseguenze molto serie. In seguito, Gli amanti dei giochi di ruolo saranno felici di sentire che è possibile saltare queste sequenze ma in questo caso la lista dei personaggi tra cui scegliere viene drasticamente ridotta a quindici.

La prima prova

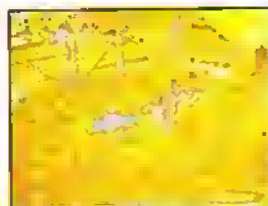
Nella locale taverna un Heimdall piuttosto "alticcio" deve cercare di liberare una giovane ragazza dai ceppi tirando delle grosse asce agli otto legacci che la tengono imprigionata. Il giocatore controlla la mira di Heimdall con il joystick ma il suo stato e il numero limitato di asce rendono il compito più difficile di quello che sembra. La scena della testa che si apre in due perdendo sangue è stata censurata.

La seconda prova

Heimdall deve rincorrere e catturare un maialino cosparso di grasso. Il giocatore guida Heimdall sullo schermo e deve, con una tempestiva pressione del pulsante di fuoco, riuscire a farlo saltare sul maialino.

La terza prova

Heimdall, che si avvicina rapidamente alla maturità, deve affrontare una legione di guerrieri a bordo di una barca malferma. Mentre cerca di spingere i suoi avversari in acqua, Heimdall deve evitare di caderci a sua volta.



(Sopra, in alto, al centro e in basso) Le tre prove di Heimdall.

(Sopra, a dx) Heimdall si avvicina alla scoperta del martello di Thor. Ma, in nome di Angra, come farà a portarlo a casa? Magari rimpicciolandolo...

(Sotto) Ci restiamo. Un altro problema per Heimdall. Nell'angolo c'è un fuochiere circondato da roghi. Contenderà sicuramente qualcosa di importante, ma come raggiungerlo?

routine più che altro.

Un altro motivo di discussione è dato dalla presentazione grafica. Uno sguardo alle schermate dovrebbe darvi l'impressione che sono tecnicamente eccellenti - come ci si aspetterebbe da un ex-animatore di Don Bluth - ma i disegni stile Asterix mal si adattano ad un gioco come Heimdall. Il loro stile semplice in qualche modo tradisce la natura "seria" del gioco e non si addicono molto alla visione che la maggior parte di noi ha del mondo vichingo.

È possibile spingersi ancora oltre e dire che il gioco rappresenta in un certo senso un'opportunità sprecata per come usa il tema dei vichinghi come base per il proprio scenario - è un'idea che non ve-



niva usata dai tempi di Valhalla e sebbene sia molto interessante e potenzialmente valida non è stata sviluppata a sufficienza in questo gioco. Un po' di villaggi incendiati, violenze e razzie, magari nelle sezioni arcade di cui si parlava prima, avrebbero sfruttato meglio il soggetto. Anche se, logicamente, queste sono idee personali, e sono sicuro che saranno in molti ad essere affascinati dalle avventure di questo gruppo di vichinghi e degli enigmi che dovranno risolvere.

In ultima analisi, comunque, a Heimdall va il merito di aver mischiato insieme elementi tipici di giochi di ruolo, strategia, giochi d'azione e avventura in un unico gioco piacevole e ben studiato. I vari stili di gioco interagiscono bene senza intralciarsi e il risultato è sufficiente a fargli meritare la nostra approvazione. A parte i piccoli difetti, Heimdall offre abbastanza da essere considerato al pari di The Immortal. Il miglior esempio di avventura isometrica e gli amanti del genere dovrebbero prenderlo in considerazione.

Tra l'altro, è già in cantiere il seguito del gioco che dovrebbe essere messo in vendita tra un anno. Anche se non si sa ancora nulla per quel che riguarda la trama, è indubbio che lo stile di gioco subirà poche variazioni. Sicuramente alla Core sono sicuri di avere tra le mani il prodotto giusto per sfondare, e noi ci sentiamo certo in grado di dargli torto.

K VOTO



Maneggio di stile di gioco ben riuscito
Grafica affascinante
Lunghe avventure da completare

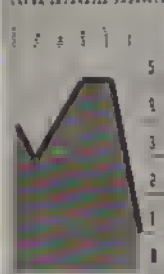
Solo per i più di memoria
più numerosi
rambo di gioco

925 AMICA

9 7 8 8

Le sequenze prima del gioco sono molto divertenti a catturare l'interesse del giocatore. Ma una volta iniziato il gioco, comunque, il giocatore deve impegnarsi nella missione e può essere necessario un po' di tempo per riuscire a calarsi nell'azione. Potrebbe seguire un periodo di aspirazione senza meta prima prima che i primi incontri o problemi siano rimossi e il gioco cominci a decollare. C'è abbastanza profondità da tenere impegnato un giocatore per lungo tempo, sebbene la missione possa sembrare troppo ardua per i giocatori meno pazienti.

CHI HA INTERESSATO



Animazioni
tridimensionali
e bit-map
perfettamente
integrati.

I Centauriani :
cava degli
avventurieri e
della fauna
esotica ai
cantini
dell'Universo.

Ai confini dell'Universo : IL CAOS

estende
la tua
ombra

In missione segreta, sul pianeta Kaiser, vi trovate rapidamente coinvolti nei tortuosi conflitti che in esso si tramano : rapimento del Gran Sacerdote Rachnuista, rivolta dei technorobots, guerra possibile tra le fazioni dell'esercito. E' il colmo dei colmi, Dale è scomparso...

Trappole, emozioni forti,
sequenze di volo e
combattimenti, tanti misteri vi
attendano ad ogni angolo del
pianeta...

Disponibile per PC 5,25", 3,5", Amiga, Atari ST, PC hard disk... e prossimamente anche per CD ROM e CD TV



**The
multimedia
generation**

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO

PROVE SU SCHERMO

Genere Simulazione
Casa Lucasfilm Games
Sviluppatore Lawrence Holland
Prezzo Lnc



THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Seconda Guerra Mondiale: l'Ottava Forza Aerea Americana sta lentamente ma inesorabilmente distruggendo il Terzo Reich di un signore ariano con i baffetti, quando gli ingegneri aeronautici suoi nazionali sfornano una serie di paurosi volanti per un estremo, disperato tentativo di riscatto: per la serie "Riusciranno i nostri eroi..."



Finalmente è in arrivo la simulazione delle più incredibili armi segrete della Luftwaffe: *Secret Weapons Of The Luftwaffe* (S.W.O.T.L.), appunto!

Nel nuovo simulatore di volo della Lucasfilm, infatti, potrete pilotare alcuni aerei decisamente rivoluzionari per l'epoca, quali il Gotha 229, il Messerschmitt ME-163 'Komet', il Messerschmitt ME-262 'Sturmvogel', il Focke-Wulf FW-190 oppure il già più 'normale' Messerschmitt Bf-109 nella versione 'Emil'.

È anche possibile, tuttavia, schierarsi con l'8th

Wing americana nel qual caso si potranno pilotare i Republic P-47 'Thunderbolt', i North American P-51/B e P-51/D 'Mustang' e (novità assoluta nei simulatori di volo!) si potrà volare sul Boeing B-17, la mitica 'Flying Fortress', sia come pilota che come mitragliere in una qualsiasi delle postazioni della Fortezza Volante!

La grafica VGA a 256 colori è ben sfruttata (anche se alcuni pixel nella presentazione sono grossi come mandarini...), così come le riproduzioni molto fedeli degli abitacoli dei vari velivoli per i quali La-

wrence Holland & Co. devono essersi studiati, come minimo, qualche enciclopedia aeronautica!

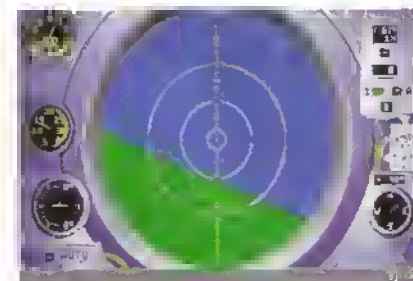
Numerose le opzioni, le quali consentono di cimentarsi con la scuola di volo (consigliata anche ai più esperti in quanto salire su un Komet o su un Gotha non è propriamente facilissimo), in una missione personalizzata, in una missione storica realmente accaduta, in una serie di missioni e, addirittura, in una campagna strategica nella quale, oltre che pilotare gli aerei, si dovranno decidere gli obiettivi da attaccare con le relative formazioni di volo.

La grafica è curatissima e gli sfondi con scene "aeroportuali" varieranno a seconda del velivolo in dotazione al reparto per il quale si vola. In volo le viste esterne sono di ottima fattura con orizzonti sfumati ed esplosioni in "pseudo" bit-map; gli aerei colpiti inizieranno a squarciarsi in volo, così come i fori dei proiettili nemici compariranno "magicamente" appena transiterete davanti al "vivo di volata" delle mitragliatrici avversarie.

Stupenda (e utilissima) la mappa e tutti gli indicatori di bordo per orientarsi al meglio anche se il vecchio sistema delle viste davanti-dietro-destra-sinistra rimane il migliore; non manca, inoltre, un comodo e completo sistema di videoregistrazione delle missioni per poterle rivedere con tranquillità ed imparare così dai propri errori, così come era presente in *Their Finest Hour*.



Non capita tutti i giorni di pilotare un bombardiere...



Ecco la postazione per il lancio delle bombe...sembra quasi un videogioco!



Gli ultimi controlli sulla mappa prima del decollo



Il menù della Luftwaffe con gli Sturmvogel sullo sfondo



La Lucasfilm non è al suo primo simulatore di volo e si vede:

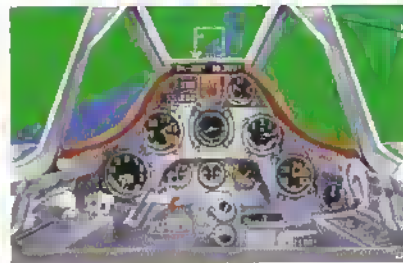
S.W.O.T.L. utilizza routine di codice già viste. Il gioco che gli si avvicina di più è logicamente *Their Finest Hour*, anche se la grafica è nettamente migliorata (ma proprio tanto) e il sonoro decisamente peggiorato (ma non di molto) rispetto al gioco precedente.

La varietà delle missioni e le particolari caratteristiche degli aerei simulati, tuttavia, rendono vincente *S.W.O.T.L.* poiché è possibile impostare le missioni più strane così come quelle "regolari" e storiche; quando poi, vi stancherete di fare "il tedesco" potrete sempre passare alle campa-



gne strategiche, oppure "diventare" americano e volare, addirittura, sulla temibile fortezza volante B-17, anche come mitragliere (particolare comunque che era presente anche in *TFO*, scambiando le parti).

Un buon prodotto che ricalca in meglio le orme di *The Battle Of Britain* anche se con due peccati principali: sonoro e controlli.



Un peccatino con il buon vecchio Focke-Wulf



Il Komet in un passaggio vedente sopra gli Hangars.



Siete pronti per un volo d'addestramento sul B-17?
(In alto a sx) Un pilota di Mustang studia attentamente la sua rotta



In volo con i lei volanti



Un Mustang ha avvertito un nemico?

SECRET A MISSION

1. GROUND PRODUCE
2. FLYING PRODUCE
3. FLYING MISSION

EXIT

VERSIONE PC

Per l'installazione è praticamente obbligatorio un disco rigido con almeno 3 Megabytes dedicabili a S.W.O.T.L. e un processore almeno della classe AT (16 bit).

Nonostante il sonoro inesistente che, quando c'è, è davvero "da poveri", il gioco ha un impatto notevole poiché "fa molta scena", anche se una cura maggiore nella selezione delle voci del menu non avrebbe guastato, così come una programmazione migliore dei controlli del velivolo che posso tranquillamente giudicare (pur non avendo mai provato i veri comandi di un Komet o di un Gotha) come assolutamente non realistici.

Questo, purtroppo, è un limite di moltissimi programmi di volo (tranne, forse, solamente un paio...) per il quale il termine "simulatore" è un'esagerazione (o, forse, una bugia?) che andrebbe sostituito da "gioco" di volo: ebbene sappiate che S.W.O.T.L. è un buon gioco di volo...

LA LUFTWAFFE E LE SUE IMPOSSIBILITÀ VOLANTI

Nel presente simulatore sono pilotabili praticamente tutti i protagonisti degli scontri avvenuti dal 1943 in avanti tra americani e tedeschi.

Se, però, gli americani si alzavano da terra con aerei "decenti", i tedeschi (con lo stesso gusto e sensibilità con i quali scelgono i colori delle camicie che indossano in vacanza o quelli delle loro macchine), andavano in combattimento con mezzi da far paura persino al collaudatore del primo prototipo dello Space Shuttle!

Ecco un breve prospetto degli aerei tedeschi che troverete in S.W.O.T.L.

Messerschmitt Bf-109G

Con un progetto risalente al 1934 e una produzione di oltre 30 mila esemplari il Bf-109 rappresenta un po' lo Spitfire tedesco anche per le prestazioni di tutto rispetto per la sua età: nel 1943 la versione K (Kappa come noi...) raggiungeva quasi 1730 Km/h.

Focke-Wulf FW-190A

Quale miglior biglietto da visita di questo aereo basti ricordare il suo temibile armamento: due mitragliatrici MG 17 da 7.92 mm., due cannoni MG 151/20 da 20 mm. e un'ulteriore coppia di MG FF sempre da 20 mm.; semplicemente il miglior caccia-bombardiere monomotore della Seconda Guerra Mondiale!

Messerschmitt ME-262 "Sturm-vogel"

Si tratta del primo caccia a reazione impiegato in combattimen-

to (immaginate la faccia di un pilota americano quando vedeva questi "fischii" volanti che erano almeno 150 nodi più veloci del suo inezzo...), il quale portava nel muso ben quattro cannoni MK 108A-3 da 30 (1) mm.; l'unico neo (per la Germania) fu che i 1433 esemplari costruiti entrarono in servizio solamente nel luglio del 1944 altrimenti, probabilmente, la guerra sarebbe potuta finire diversamente e oggi tutta l'Europa parlerebbe in tedesco...

Messerschmitt ME-163 "Komet"

Praticamente si entra nella fantascienza. Il Komet fu il primo "aliante" con propulsore a razzo alimentato da idrato di diazina catalizzato da alcool metilico (quello degli ospedali!) una "Kosa" che oggi neanche il più pazzo dei modellisti costruirebbe! Il principale problema per i piloti di tale mostro o el a spaventosa velocità di avvicinamento all'obiettivo (1300 Km/h, nel 1944!) che garantiva solamente 3 (tre!) secondi utili di fuoco, e la ridotta autonomia di volo di soli 7 minuti e mezzo (no, non è un errore di stampa) dopo i quali il pilota (se nel frattempo non era morto di spasmi duodenali...) poteva rientrare alla base "semplicemente" facendo planare come un aliante il suo ME-163.

Gotha 229

Il futuro in linea la prima ala volante con caratteristiche "stealth" (siamo nel 1943!) e una tangenza operativa di quasi 10 miglia; praticamente si tratta del bimotore antenato dell'odierno Lockheed B-2 Stealth il quale, però, è stato realizzato quasi

K VOTO



Anticipo molto realistico
Varietà degli aerei pilotabili
Grafica molto buona
Struttura di gioco varia

880 PC
C 8 7 2 7

Un buon prodotto che ricicla in meglio le armi di The Battle of Britain anche se con due peccati principali (sonore e controlli) le quali insieme, però, e rappresentano almeno il 50% del valore di un programma del genere se solo si fosse implementato un controllo simile all'eccezionale Chuck Yeager Air Combat (ad esempio...), insieme al 40% di quella (che c'è tutto!) si sarebbe potuto ottenere un titolo memorabile, mentre, invece, S.W.O.T.L. rappresenta "solo" il miglior gioco di volo della Luftwaffe per la sua "fortuna", però, esistono anche altre Software House che producono simulatori.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

	Area	Velocità	Altezza	Angolo
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5

"You don't ask for power...
...You take it!"

The Godfather™

THE ACTION GAME

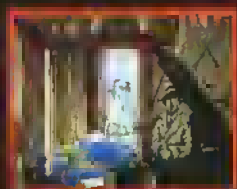
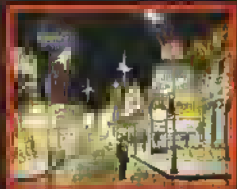
"You don't ask for power...
...You take it!"

Il Padrino

U.S. GOLD

U.S. GOLD

U.S. GOLD LTD., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: +44 21 625 3366

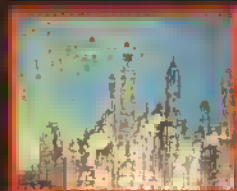


Screen shots from Amiga version.

TM and © 1991 Paramount Pictures.
All rights reserved.
The GODFATHER is a registered
trademark of Paramount Pictures.
U.S. Gold Authorized User.



A Paramount Communications Company



Disponibile per
Amiga e PC (VGA)

Gli screen shots hanno come
unico scopo quello di illustrare
il gioco e non la grafica, la
quale varia sensibilmente sui
vari formati.

"Non chiedi il potere...
...lo prendi!"

LEADER

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A.



PROVE SU SCHERMO

Genere Avventura grafico-testuale
Casa Sierra On-Line
Sviluppatore Al Lowe
Prezzo L. 89.000 P.C.



LEISURE SUIT LARRY 5

collo: finalmente è arrivato! Le avventure del video-playboy più famoso del mondo e della sua ultima fiamma Patti sono nuovamente sui nostri schermi per proporci avventure sempre più piccanti ed esilaranti.



(Sopra) Larry nella "sua" Limousine: comoda la vita...
(Sotto) Il terminale aeroportuale dove fare i biglietti: il mondo dei games è più informatizzato del nostro!

Dopo una lunghissima gestazione (l'ultima recensione risale al Febbraio 1990!) caratterizzata addirittura anche da un "aborto" forzato (*Larry 4: The Missing Floppies...*), la goliardia del ciccinto Al Lowe ha partorito le nuove avventure di uno dei più grandi successi che la storia dell'informatica ludica ricordi. Chi non ha presente la tipica presentazione: "My name is Larry, Larry Laffer!" con la quale quel "leisure suited" di Larry arringava tutte le femmine (deambulanti e non!) che la bontà di papà Al gli faceva incontrare nel corso delle sue simpatiche avventure? La nuova puntata sottotitolata *Passionate Patti Does A Little Undercover Work* e infatti si svolge in un'atmosfera alla 007 nella quale si controllano (anche qui) entrambi i personaggi (Larry & Patti) anche se uno alla volta.

Mister Laffer dovrà trovare per conto della sua ditta di film "X-Rated" le tre donne più sexy d'America, mentre Patti verrà ingaggiata, addirittura, dall'F.B.I. per il quale si trasformerà in un perfetto agente in gonnella! L'obiettivo di Larry di realizzare il suo show di sexy video "amatoriali", però è decisamente impegnativo, così come il lavoro della bella Patti che si troverà a dover risolvere una nutrita serie di enigmi più o meno difficili. Fortunatamente, però, di questi solo alcuni sono davvero indispensabili per arrivare sino alla fine del gioco: è il caso, ad esempio, del reperimento di oggetti che servono nel-

le fasi successive dell'avventura la quale, in totale, è composta da quattro sezioni principali delle quali una è dedicata a Patti.

La nuova interfaccia tentata è decisamente migliorata in semplicità: scomparso il pur validissimo Parser delle puntate precedenti ora il dialogo utente/programma è assicurato da una serie di icone che rappresentano le principali azioni eseguibili dal nostro personaggio:

- Camminare
- Guardare
- Usare
- Parlare
- Spogliare/si (!!!)
- Inventario
- Regolazioni del Programma
- Aiuto

Anche se possono sembrare scarse, in realtà sono delle icone multifunzione, nel senso che, ad esempio, l'icona della mano (usare) serve per un'infinità di azioni: aprire una porta, telefonare, entrare in macchina, ecc. sono azioni che richiedono due "click" di mouse: uno sulla mano e uno sull'oggetto (o persona...) da "adoperare".

Chiaramente l'uso di un dispositivo di puntamento (mouse o joystick) più che raccomandabile è obbligatorio per non morire d'inedia sulla tastiera con la quale è sicuramente possibile sostituire il "topo".

ma solo a prezzo di una pazienza certissima visto che spostare la freccia con i tasti cursore è come impiegare un mouse a 4 dpi: praticamente uno scatto unico!

La grafica rispetta la migliore delle tradizioni Sierra e propone una versione multicolore (256 per la precisione...) simile al recente rifacimento di "Larry 1 - In the Lounge Lizard"; la "piazzezza" di Larry, la camminata di Patti e, soprattutto, gli intermezzi animati sono quanto di meglio si possa ottenere da un prodotto del genere. Tanto per cambiare il programma richiede un hardware di serie A per la grafica e le animazioni le quali (proprio perché coloratissime) sono estremamente pesanti da gestire per un AT e, addirittura, per un 386/Sx: dal 386 a 25 MHz in poi invece, si comincia a ragionare anche se vi è un comodissimo pannello per le regolazioni del programma, tra i comandi del quale si trova un utile settaggio di velocità con cui, almeno in parte, è possibile sveltire alcune routine.

In definitiva l'ultimo rilascio Sierra è stato sicuramente un lavoro divertentissimo per AI & Company che farà altrettanto divertire gli utenti che non si formalizzano troppo per alcune scene definibili con aggettivi variabili da spassose a volgari secondo il personale punto di vista. Probabilmente consci di ciò, i programmatori di Larry 5 hanno addirittura inserito la possibilità (facoltativa) di proteggere il gioco con una password onde impedire a fratelli e sorelle minori di prendere Larry come modello di comportamento verso l'altro sesso nella vita: come minimo potrebbe risultare oltremodo pericoloso, se non peggio!



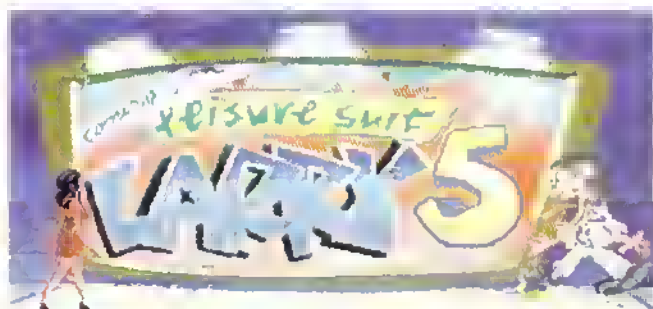
Il più diretto concorrente di Larry 5 (sebbene si tratti di una lotta in famiglia!) è sicuramente Larry 3 in quanto ne ricalca il medesimo "filone" (senza doppi sensi...). La grafica è qui notevolmente migliorata "al quadrato" passando dai vecchi 16 colori alle 256 sfumature con le quali le schermate sono dei veri e propri "quadretti" (disegnati a mano, fra l'altro...) nei quali non è assolutamente possibile distinguere il singolo pixel come invece si poteva fare in Larry 3, pur perdendo qualche diottria.

L'interfaccia utente è decisamente più "amichevole" (anche se chi scrive preferisce il vecchio Parser con il quale si poteva scatenare la propria fantasia e imparare anche un po' d'inglese!) e consente di richiamare una barra di icone con le quali si opera più velocemente all'interno del gio-

co. Sebbene abbia alcuni enigmi "facoltativi", Larry 5 presenta una struttura piuttosto rigida con la quale alcune azioni sono subordinate all'esecuzione di altre e non consentono a Larry & Patti di spazare con la medesima libertà possibile nel prodotto precedente.

Per il sonoro, infine, la sfida termina sostanzialmente in pareggio anche se la novità e varietà delle musiche favoriscono il nuovo Larry, grazie anche alla solita qualità: altissima.

Stobing' Larry lascia intravedere un leggero interesse per la fanciulla in arrivo...



Stobing' Larry lascia intravedere un leggero interesse per la fanciulla in arrivo...

a nuova interfaccia utente è decisamente migliorata in semplicità. Ora il dialogo utente/programma è assicurato da una serie di icone che rappresentano le principali azioni eseguibili dal nostro personaggio.



Simpatico Larry: quando una ragazza litigiana si ferma a godersi lo spettacolo...



Larry ne ha combinata un'altra delle sue: il caffè si porta al capo a non sul capo...

(Sotto a sinistra) Ecco Larry all'esterno della "sua" ditta di filmati scaricati.

(Sotto) Il Megabesa di Larry in una Megarimonia.





VERSIONE PC

Il programma richiede obbligatoriamente un Hard Disk sul quale sono consentite due modalità d'installazione (Small e Complete) la prima delle quali occupa 1.2 Megabyte ma richiede un continuo inserimento di dischi durante il gioco, mentre la seconda installa tutti gli otto (!) dischetti da 1.44 Mb. (!!) per un totale di circa 8 Megabytes (!!!) occupati sul disco rigido. Il tutto è giustificato da un gioco più simile a un cartone animato "pilotato" da voi più che a un semplice videogioco, dove la grafica massacrata di lavoro il vostro microprocessore (al quale auguro i 32 bit...) mentre, contemporaneamente, delizia le vostre pupille. Sonoro eccezionale per sentire il quale vale la pena di comprarsi, come minimo, un'Ad-Lib se non un Roland MT-32 oppure la Sound Blaster: registrando tutte le musiche di Larry S potrete realizzare una cassetta inedita da far invidia a chiunque! In breve un ottimo programma che non stanca neanche il migliore dei solutori di Larry precedenti: questo è davvero un altro pianeta.

Un Boss "cattivo" mostra ai suoi collaboratori un grafico delle vendite piuttosto "mescio".



La parte dedicata a Patty ha introdotto anche il reggimento-cannone che l'agente F.B.I. sta mostrando a Patty!

(Sotto) Con la Lemouire siete arrivati all'aeroporto di Los Angeles non vi resta che fare il biglietto.



K VOTO



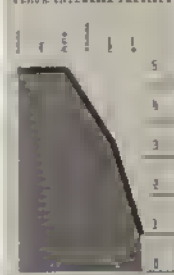
Grafica a animazioni da cartoni animati. Colonna sonora da film. Interfaccia utente semplice ed immediata.

Terribilmente lento su macchine inferiori a 16 Mhz. Struttura di gioco molto sequenziale. Scarsa libertà d'azione dei protagonisti.

915 pc
6 7 9 8

Programma di grande impatto che costituisce un nuovo standard di riferimento con il quale molti dovranno confrontarsi: lavoro meticoloso a completa da parte di un Al Lowe più perverso che mai per un risultato che i più moralisti gladiatori non scandalosi (e non esagero!) ma che, specialmente se giocato in compagnia, diventa non poco per tutti i dettagli se ne nascono ovunque: avrete la forma del grafico delle vendite nella acconata finalata?

CLARA INTERPRESE PRESTITA





NEWVEL[®] srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO

tel. 02 / 323492

UFFICI

tel. 02 / 3270226

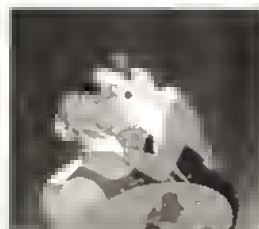
FAX 24h

tel. 02 / 33000035

UFFICIO SPEDIZIONI

tel. 02 / 33000036

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24/12/91



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA DEL LETTORE LASER DISC CON INTERFACCIA PER AMIGA. NUMEROSI TITOLI COME DRAGON'S LAIR e THAYER'S QUEST GENLOCK



Il Genlock PLUS Vi permetterà di creare i Vostri testi e titoli con la spettacolare grafica dell'Amiga: potete combinare il vostro video preferito con gli effetti studio di overlay, dissolve e invert (keyhole). Oltre a creare i Vostri effetti speciali desiderati, Vi permetterà ulteriori espansioni future.

CARATTERISTICHE

- a) Facile installazione
- b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
- c) Compatibile con tutti i modelli Amiga e Commodore CDTV.
- d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'Amiga di passare attraverso, il GENLOCK fino al monitor anche se l'Amiga o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
- e) Doppia manopola per il controllo Dissolvenza che permette di avere una libera regolazione in diverse gradazioni sugli effetti Overlay oppure Invert (Keyhole).
- f) Port Extra video-thru permette il controllo separato dei soli segnali video.
- g) Extra RGB pass-thru permette il controllo separato dei segnali RGB per commentare la grafica dell'Amiga in tempo reale.
- h) Port Key-In, port per espansioni con dispositivi esterni per l'effetto Key.

NOVITA'

SPECIFICHE TECNICHE

COMPATIBILITA' La serie completa dei computer Amiga e Commodore CDTV

COMPATIBILITA' VIDEO INPUT/OUTPUT

Segnali PAL

ENCODER

PAL

INTERFACCIA

Connettore D-Sub 23 pin

INPUT/OUTPUT Jack RCA per VIDEO INPUT, Jack RCA per Ingresso esterno Key, Jack RCA per VIDEO OUTPUT, Jack RCA per l'uscita VIDEO-THRU, DB-23 Amiga per l'uscita RGB-THRU

SEGNALI VIDEO

1 Vpp

SEGNALI KEY

Compatibili TTL

ALIMENTAZIONE

Optional + 12VDC 600mA (alimentazione esterna)

CONTROLLO DISPLAY

Gli effetti Overlay e Fade sono regolabili dalle due manopole

INDICAZIONI SUL PANNELLO

Led rosso Amiga ON - Led verde video attivo

DIMENSIONI

220mmx141mmx38mm

L. 590.000



GENLOCK e' un sofisticato genlock per AMIGA che ha molti utilizzi diversi, con questo apparecchio singolo e compatto assolve le funzioni di studi di registrazione piu' can e ingombranti. Con Il Genlock Vi sara' permesso di:

- 1) Registrare le animazioni con la meravigliosa grafica dell'AMIGA su videoregistrazione standard.
- 2) Fondere testo e grafica sul video.

- 3) Utilizzare la Vostra televisione a colori a casa come se fosse un monitor a colori.

Genlock e' lo strumento di cui hai bisogno per creare velocemente quel tipo di rappresentazioni a video che avete sempre immaginato

CARATTERISTICHE

- a) Facile installazione.
 - b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
 - c) Pannello di controllo completamente accessibile.
 - d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'AMIGA di passare attraverso il Genlock fino al monitor o al registratore, anche se l'AMIGA o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
 - e) Effetti speciali di dissolvenza e fusione stabili e omogenei.
- Il Genlock e' il piu' affidabile genlock per AMIGA che possa offrire tutte queste caratteristiche

MODALITA' DI FUNZIONAMENTO

- A) Modo dissolvenza
Vi permette di passare ad una schermata unicamente grafica ad un'immagine video. Regolando la manopola nelle due direzioni si avra' una variazione del grado di trasparenza.
- B) Modo AMIGA
Nessun segnale video sara' visibile (anche se uno e' connesso): solo il segnale codificato dall'AMIGA e' attivo.
- C) Modo fusione.
L'immagine video e' visualizzata con l'immagine dell'AMIGA in primo piano. Regolando la manopola si avra' una variazione del grado di visibilità dell'immagine grafica lusa.

SPECIFICHE TECNICHE

COMPATIBILITA' AMIGA 500, 1000, 2000, 3000 e ogni video composto PAL

SORGENTI VIDEO Telecamere, videoregistrazioni, camcorders e lettori di dischi laser

CODIFICATORE PAL

INTERFACCIA D-Sub 23-pin RGB

INPUT/OUTPUT Jack RCA

SEGNALI VIDEO 1 Vpp

ALIMENTAZIONE Alimentatore +12VDC esterno

MODI DI VISUALIZZAZIONE tre modi

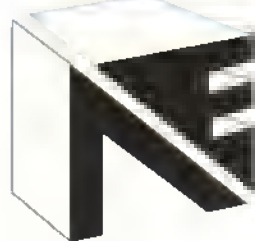
DIMENSIONI 120mm x 202mm x 25mm

L. 299.000

SCONTO PER I SIGNORI RIVENDITORI

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

DISPONIBILI OLTRE 10 MODELLI DI GENLOCK-NOVITA' GENLOCK SUPER-VHS L.990.000



NEWEL® srl

**VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
 EVASIONE ORINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE**

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel. 02 / 323492
UFFICI tel. 02 / 3270226
FAX 24h tel. 02 / 33000035
UFFICIO SPECIAZIONI tel. 02 / 33000036
DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24/11/91

DISPOSITIVO ANTIVIRUS CON DISPLAY DELLA TRACCIA

Il NEWEL ANTIVIRUS è un dispositivo molto efficace e conveniente che permette di evitare devastanti danni causati dai diversi virus dell'AMIGA.

DISPLAY PER LA LOCAZIONE DELLA TRACCIA

Questo display indica costantemente in quale traccia si trova la traccia originaria del Floppy-Disk, questo è molto utile al fine diagnostico del Floppy-Disk stesso.

FUNZIONE DI SCRITTURA PROTETTA

Quando la funzione PROTECT è attiva, nessun dato può essere scritto in qualsiasi porzione del floppy-disk.

Questa caratteristica è applicabile solo al Floppy-Disk esterno collegato all'ANTIVIRUS.

AVVISO DI SCRITTURA SU TRACCIA

Il K067 genera un bip per attenti che si è stato in tentativo di scrittura di dati su una porzione del floppy-disk.

FUNZIONE DI PREVENZIONE VIRUS

Quando questa funzione è attivata, le normali funzioni di lettura e scrittura sono abilitate ECCEPTE per la funzione di scrittura sulla traccia boot-block (system) del Vostro floppy-disk.

La funzione VIRUS coinvolge tutti i Drive interni (dopo) ed i Floppy-Disk esterni del Vostro sistema.

SPECIFICHE TECNICHE

DISPLAY 7 segmenti LED
PESO 1143 Kg.
DIMENSIONI 102mmx91mmx33mm
TEMPERATURA DI ESERCIZIO 0 - 45
L. 99.000

THE CLOHEMACHINE

L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicatori, che segnalano il corretto funzionamento ed il travolgimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di adattatore) quindi di semplice installazione. Novità non ha problemi di sicurezza ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. **ATTENZIONE! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE!**

È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garanzia qualsiasi prova!!! Non potete perdere questo nuovo ed esclusivo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.

L. 19.000

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalla principali tv collegata come rai, telelombardia ecc ecc) di semplice installazione permette anche la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente l'immagine.

Solo per amiga 500/2000

IN OFFERTA SPECIALE NEWEL
L. 149.000

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Direttamente, permette di usare molti programmi grafici, come delle paint etc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

L'ultima versione del famoso emulatore C64, completa di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del C64.

L. 29.000

SUPER SYNCHRO V.3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovi CHIP cartoni, in termini di efficienza copia di sicurezza da non direttamente personale della maggior parte del software protetto, riproduce quasi i colori in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Unica interfaccia di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick a selezionare tramite interattivo quello desiderato, senza dover ogni volta scattare il tasto e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

NOVITA'

AMIGA-RACK L.129.000
Modulo in metallo per ASIO con porta monitor, portafloppy. **UTILISSIMO**

C'E BULK E BULK

TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.

SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.

SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasforma il drive esterno in DPO. Inalmeno utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvere molte problemi di compatibilità con il drive originale. Kit di semplice installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicemente all'interno del vostro Amiga 500/500+ vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni Harddisk ecc. Indispensabile!!! non necessita di adattatore! specificare versione in busta.

NUOVA SCHEDE KICKSTART 2.0

DISPONIBILE
PREZZO (TELEFONARE)

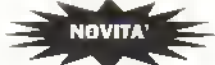
NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Retrattile in metallo di una penna ottica di un mondo eccezionale per disegnare. In alto professionale molto precisa si usa direttamente in un file FANTASTICO!!!
L. 149.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALL SENZA FILO L. 149.000
MOUSE SENZA FILO L. 139.000



DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

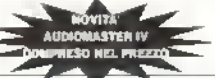
SUPER PRD SOUNO DESIGNER V.3.0

IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo significa che possono essere digitalizzati sia per il semplice di riferimento e per impiego professionale, e compatibile Midi, la potete attaccare al vostro stereo HI-FI. Inoltre potete digitalizzare la tua voce, ed un qualsiasi suono in rumore, nascondere, modificare, manipolare. Banda passante 20KHz. Il tutto controllato da un ottimo software (segnale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, e inoltre compatibile con i principali software tipo AI'DIO-MASTER III ecc).

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionare. Fino a 100KHz mono e 50KHz per canali in stereo.



SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo e ampissimo stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 50KHz in mono e da 35KHz in stereo, eccezionale e appunto qualità perfetta. Comprende ingressi audio line e microfonici.

AMIGA SUPER SCANNER-400 DPIL.399.000

Nuova la serie b... Super scanner 105 mm (12 passate per un foglio A4) trasferisce foto, disegni, cartoline, ecc. da carta, giornali, riviste sul video in 32 tonalità di grigio consentendo così una modifica puntuale a tutto... in sintesi lo scanner ha la funzione di fotocopy... semplicissima da usare... incluso nella confezione un potentissimo programma di gestione della MGR44 Amiga.

TRACKBALL AMIGA L.89.000

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto Trackball si scarica al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, e che ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliori. Risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm e dato che non bisogna spiarlo basta sbarazzare la scrivania, semplice, divertente e soprattutto molto preciso.

AMIGA GUN-SHOT L.99.000

Finalmente disponibile la pistola per Amiga, con due videocamere a colori, porta così sparare a distanza sul video in modo con precisione straordinaria così la tua abilità con la pistola laser con giochi e programmi come ROW, CAPONE, ecc. **DIVERTENTISSIMO**

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'Amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CAL-CIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE!!! L. 29.000

PUBLIC DOMAIN FISH-DISK aggiornati al n°560 tutti!!!

AMIGA SUPERMOUSE

MOUSE PROFESSIONALE

PER TUTTI GLI AMIGA

L.49.000

IN OMAGGIO CON AMIGA

SUPER SCANNER

DISPONIBILE

ACTION REPLAY II

OFFERTA!

FATTER AGNUS 8372A

L.160.000

ALIMENTATORE POTENZIATO PER AMIGA 500

L.119.000

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO



PROVE SU SCHERMO

Genere: Piattaforme
Casa: Millennium
Sviluppatore: in proprio
Prezzo: L.9900

ROBO

ndubbiamente non è stato un buon periodo per gli aman-

ti dei giochi a piattaforme senza console. Con *Mario IV* su Super Famicom e *Sonic* su Megadrive a farla da padroni, i possessori di computer non hanno potuto fare altro che guardare con invidia quelle "macchinette" diaboliche.

Ma ora è arrivato un altro eroe delle piattaforme - e questa volta è per Amiga.

Dire che *Robocod* è un clone di *Mario* è banale. È come dire che la Coca Cola assomiglia un po' alla Pepsi - entrambe sono composte da ingredienti così simili da essere quasi uguali. Nel progettare il seguito di *James Pond*, la Millennium si è ispirata a *Mario* e - in misura minore - a *Sonic*, "reinterpretando" i due giochi (cioè cambiandoli in misura sufficiente ad evitare spiacevoli visite di natura giuridica). E questa, nota bene, non vuole essere una critica. Dopo tutto ci sono così tante idee disseminate nei giochi che se si è intenzionati a prendere a prestito qualche suggerimento tanto vale farlo dai migliori. E finché le idee sono ben realizzate, perché lamentarsi?

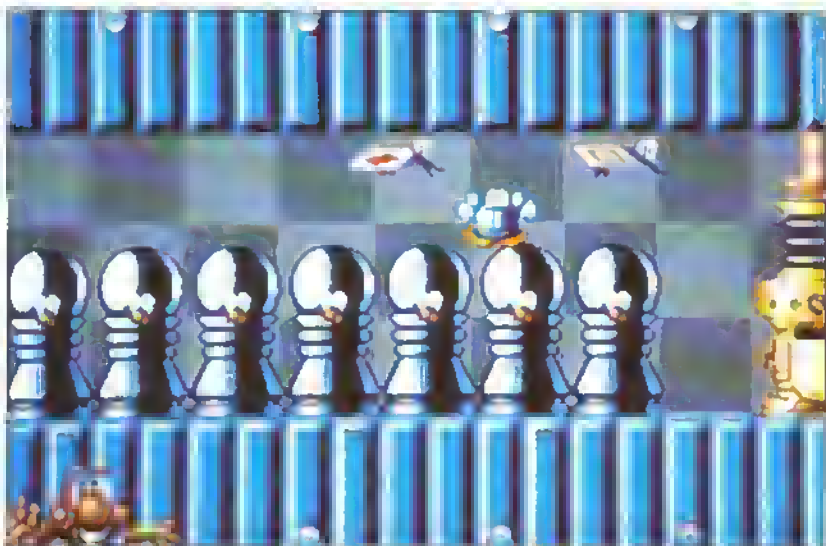
La storia di *Robocod* inizia dove finiva quella di *James Pond*, con il malvagio Dottor Maybe diretto a nord per leccarsi le ferite. Durante il viaggio attraverso le distese ghiacciate del Polo Nord il perfido dottore si imbatte in una misteriosa fabbrica di giocattoli di proprietà di Babbo Natale. Vedendo in ciò l'occasione perfetta per vendicarsi sul mondo, Maybe nasconde dei pinguini esplosivi nei vari reparti della fabbrica. E, per assicurarsi che nessuno possa sventare il suo piano, manomette i giocattoli meccanici e li trasforma in letali guardiani robot. Per fortuna il diabolico disegno viene scoperto ed è compito di *James Pond*, ora meglio noto come *Robocod* a causa della sua nuova lucente armatura, di sventare i piani di Maybe di-

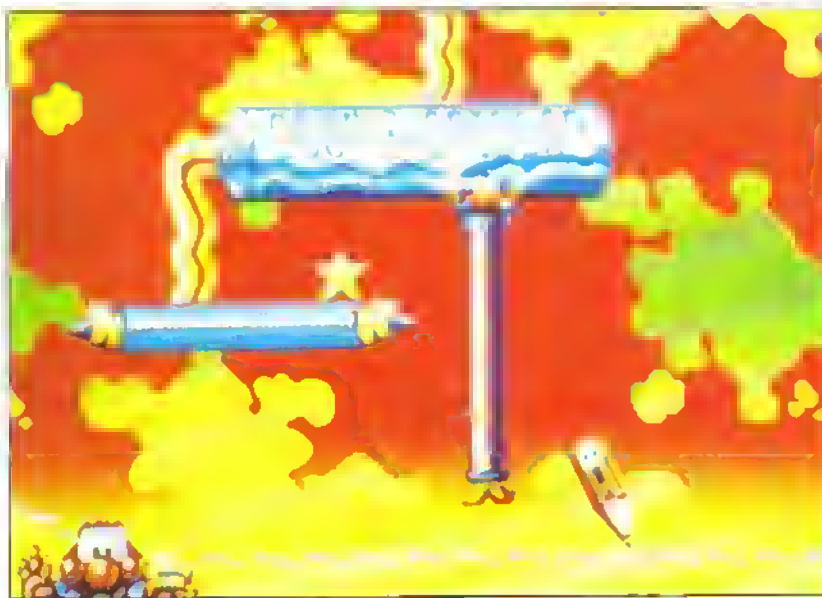
sattivando tutti i pinguini e assicurandosi che i bambini ricevano i loro regali di Natale. E abbastanza tenero per i vostri gusti?

Il gioco inizia davanti ai cancelli della fabbrica di giocattoli ed è qui che il giocatore ha l'occasione di ammirare per la prima volta la stupenda grafica. I de-

lizioli personaggi e i ricchissimi fondali sono ben disegnati e colorati, pieni di vita e umorismo; l'attenzione per i dettagli è ammirevole. I fondali che si muovono in parallasse sono splendidi e l'uso accorto del colore dà un'ulteriore impressione di profondità. Il fluido scorrimento multidirezionale è incredibile e a volte aggiunge quasi la velocità di *Sonic* (sebbene abbia la tendenza a muoversi leggermente a scatti alle velocità più elevate). Il sonoro è di ottima qualità (una menzione speciale va al remix di *Robocop* che si può ascoltare sullo schermo dei titoli) e aggiunge davvero molto al gioco.

All'esterno della fabbrica non ci sono avversari e ciò rappresenta un'ottima occasione per prendere familiarità con l'eccellente metodo di controllo (via joystick). Come ogni amante dei platform game sa, uno degli aspetti più importanti di questo tipo di giochi è il controllo del personaggio. Avere una grafica fantastica ed un suono favoloso è molto importante, ma se i controlli sono lenti o mal studiati allora il gioco





verrà probabilmente relegato nella mensola più polverosa prima ancora che il disco abbia smesso di girare. Una prova recente è data da un certo gioco di una popolare coppia di "Brothers", tanto per non fare nomi.

Fortunatamente qui non ci sono problemi di questo tipo. I programmatori di *Robocod* hanno passato ovviamente molto tempo a studiare i comandi degli altri platform game e hanno implementato le idee migliori. Il risultato è che *Robocod* può eseguire un buon numero di movimenti senza che il controllo diventi scomodo o innaturale.

Ad esempio, il nostro eroe corazzato può girarsi a mezz'aria durante un salto permettendo al giocatore di mettere a punto nuove tecniche e strategie. Come per *Mario*, gran parte del divertimento deriva dall'imparare a togliere *Robocod* da una serie di situazioni piuttosto "spinose", riuscendo magari a finire con una penna su una ridottissima piattaforma e suscitando gridolini di ammirazione da parte degli amici che stanno guardando la scena. Un'altra idea presa "in prestito" da *Mario* è la possibilità di schiacciare gli avversari. Saltando sopra ai nemici *Robocod* può ridurli a una fiammiferina sebbene a volte sia necessario più di un colpo per spedirli al paradiso dei giocattoli.

Un'idea nuova, e anche una delle più interessanti, è la possibilità di chinarsi. Quando *Robocod* si trova su una piattaforma ripiega le vulnerabili pinne dentro l'armatura e si abbassa, evitando nemici volanti e proiettili. Fin qui nulla di sorprendente ma la cosa più bella è che anche lo schermo scivola verso il basso dando al giocatore la possibilità di scorgere eventuali pericoli.

In aggiunta, quando *Robocod* è in volo, chinandosi si trasforma in un ariete vivente che causa gravi danni a tutto ciò che colpisce. Non solo è un ottimo modo di far fuori gli avversari (è molto più potente del solito salto in testa ai nemici), ma rende *Robocod* quasi invulnerabile. Perciò non ci sono mai situazioni in cui *Robocod* deve rischiare la vita e le squame senza motivo saltando in pericolosi baratri: il gioca-



Mario IV e Robocod, davvero un bel confronto. Come già detto nella recensione, *Robocod* presenta molte similitudini con il ricco eroe della Nintendo (ma si sa, gli idraulici fanno molti soldi...) sia nella fluidità dei controlli che nella varietà degli avversari; molto difficilmente ciò è dovuto al caso. *Robocod* è molto vicino a diventare un nuovo termine di paragone ma alcuni piccoli dettagli gli impediscono di scalzare dal trono *Mario*.

Lo scorrimento in parallasse multi-strati di *Mario*, la grafica più pulita e gli splen-

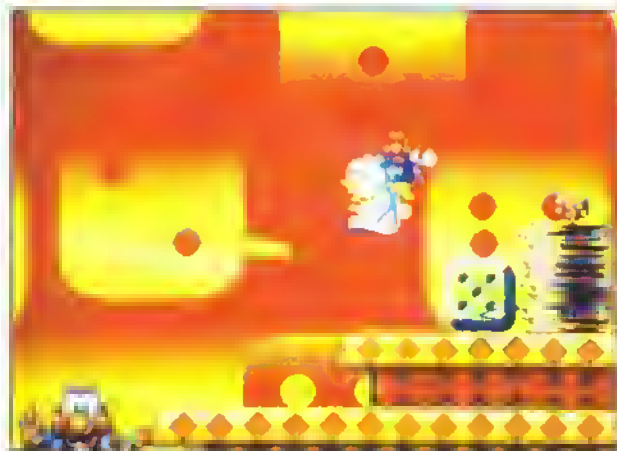
didi effetti sonori, tanto per cominciare, sono di un pelo superiori di quelli di *Robocod* ma ciò è parzialmente dovuto alla qualità delle macchine piuttosto che a qualche mancanza intrinseca perciò è ingiusto giocare su queste (piccole) differenze. Ciò che contraddistingue *Mario* è la sua longevità. È un gioco molto più vasto di *Robocod* (diciamo poco), con più cose da scoprire e questa maggiore estensione è completata dalla possibilità di salvare il gioco. Alcuni possono affermare che ciò è possibile data la quantità di memoria delle cartucce, ma al contrario della grafica e del sonoro questo vantaggio ha un effetto significativo sulla giocabilità.

A parte questo, *Robocod* è quanto di più simile a *Mario* si possa trovare su un computer e contiene idee originali a sufficienza per non essere liquidato come semplice clone ma addirittura per essere considerato un acquisto essenziale per tutti gli amanti dei giochi di piattaforme.

Un'altra cosa molto utile è lo stomaco super estensibile di *Robocod*. La pressione del pulsante di fuoco fa in modo che la metà superiore di *Robocod* si estenda verso l'alto fino a che non colpisce qualcosa di solido a cui si attacca, seguita immediatamente dalla metà inferiore. A questo punto *Robocod* può spostarsi attaccato al margine inferiore della piattaforma fino a che non trova un posto tranquillo su cui lasciarsi cadere. L'uso di questa abilità si rivela anche molto utile per scoprire dove sono nascosti bonus e stanze segrete. Quando *Robocod* si allunga diventa un faci-



ROBOCOD



(Aa) Il livello dei giochi e dei personaggi. Non si cura il posto dove si muoveranno i nemici dei pupazzi di neve (cavalieri neri e bianchi).

versione Amiga



Fantastico! Si capisce che si tratta di qualcosa di speciale non appena iniziano le prime note del remix di Robocod sullo schermo dei titoli. Infatti le musiche e gli effetti sonori sono davvero splendidi. Il livello della grafica è altrettanto elevato con personaggi divertenti e ben disegnati che si muovono fluidamente e velocemente su sfondi in parallasse. Vista la grande varietà del gioco, il frequente accesso al disco tra i livelli è inevitabile ma è rapido e indolore e non interrompe il ritmo del gioco. Una vera bellezza.

le bersaglio quindi è una fortuna che i nemici non possano danneggiarli mentre è in estensione. Ogni contatto lo fa semplicemente tornare alle dimensioni originarie.

La fabbrica di giocattoli è divisa in quattordici livelli separati da pesanti porte di legno (ci sono numerosi livelli segreti da scoprire ma non sono necessari per completare il gioco). Ogni porta è contraddistinta da un simbolo che dà un'idea dei nemici che attendono Robocod, come la racchetta da tennis sulla porta che conduce al livello sportivo o un peloso animaletto sulla porta che conduce ai pazzi di peluche. Su alcune porte particolari sono disegnati dei preoccupanti punti interrogativi: queste aree contengono alcuni guardiani di fine livello da sconfiggere.

I livelli sono stati studiati per accontentare sia i giocatori che amano raggiungere punteggi astronomici, sia coloro che vogliono unicamente arrivare alla sequenza finale. All'inizio del gioco Robocod può entrare in porte che conducono a due livelli mentre le restanti sono chiuse a chiave. È necessario completare il livello

più difficile per raggiungere la stanza dei guardiani di fine livello (che, una volta completata, conduce ad altri due livelli). In questo modo, il giocatore che preferisce incrementare il punteggio può cercare di finire entrambi i livelli, raccogliendo tutti i bonus possibili ed eliminando un buon numero di avversari, mentre il giocatore impaziente può affrontare solo il livello necessario per passare a quelli successivi. Fortunatamente non è possibile salvare il gioco ma

siccome il giocatore può raggiungere abbastanza velocemente (per mezzo delle scorciatoie di cui si parlava) il livello a cui era arrivato, la noia di dover affrontare tutti i livelli precedenti risulta ridotta.

Ogni livello è suddiviso in una serie di sezioni e il compito del giocatore consiste nel localizzare l'uscita (un cartello lampeggiante con la scritta EXIT). Se si riesce a trovarlo ma non sta lampeggiando significa che in quella sezione ci sono ancora alcuni pinguini esplosivi nel qual caso Robocod deve trovarli e disattivarli (toccandoli) prima di poter uscire dalla sezione. Ma a causa dell'intelligente e lineare sviluppo

Robocod è il genere di gioco che i possessori di computer hanno aspettato per anni, un gioco che rappresenta un degno contendente al (finora) solidissimo trono di Mario.

della mappa il giocatore è guidato in tutte le aree maggiori della sezione e raramente è necessario ripetere stanze su stanze, un problema che affliggeva l'altrimenti ottimo James Pond. In genere il problema non è trovare i pinguini, ma riuscire a raggiungerli.

La varietà è impressionante, non solo in termini di grafica e sonoro ma anche per i diversi compiti che il giocatore deve portare a termine. Gli elementi di

quasi tutti i migliori platform game in circolazione (Mario e Sonic in primo piano) sono stati mescolati per formare una mistura succulenta e per molti versi unica. Ci sono parti lente, veloci, enigmi da risolvere, corse contro il tempo - in breve, ce n'è per tutti i gusti. Anche su una console, con la grande quantità di memoria che ha a disposizione, Robocod sarebbe uno splendido esempio di programmazione. Su un modesto Amiga con 512K è incredibile.

È un peccato rovinarvi la sorpresa - dopo tutto una buona parte del divertimento consiste nello scoprire nuove sezioni con nuovi problemi da risolvere e cose da provare. Ma giusto per dare un'idea delle minacce in agguato, sappiate che il giocatore avrà a che fare con meduse giganti e trampolini che spediscono Robocod ad altezze vertiginose, aulo giganti, aerei e anche tubature in cui Robocod può infilarsi per farsi un giro (si veda la sezione "Scusi, vuol volare con me..." per altri modi bizzarri di trasporto). cannoni che sparano Robocod su piattaforme fuori portata, ali postiche che gli consentono di volare per lo schermo e livelli sottosopra dove i controlli del giocatore e sono rovesciati (davvero sconcertante). Ci sono anche livelli subacquei come tributo a James Pond.

Robocod è il genere di gioco che i possessori di computer hanno aspettato per anni, un gioco che rappresenta un degno contendente al (finora) solidissimo trono di Mario. La ragione potrebbe essere dovuta al fatto che la Millerium ha sviluppato Robocod simultaneamente sui 16-bit e sul Megadrive.



SCUSI, VUOL VOLARE CON ME...

Ci sono momenti in cui i salti, le capriole e i dietro-front non bastano. Prendendo a testate i blocchi con i punti interrogativi Robocod può scoprire una vasta gamma di veicoli da pilotare. Ma attenzione! Alcuni blocchi nascondono delle trappole e contengono avversari pericolosi.

AEREI...

La Robocod Air ha un'ottima reputazione in fatto di viaggi sicuri e confortevoli. Dal blocco marcato con un punto interrogativo può portarvi in qualsiasi punto del mondo di gioco. E il servizio non è secondo a nessuno. Robocod Air - un nome, una garanzia.

...BAGNI(EH?)...

Cosa c'è di meglio alla fine di una dura giornata di lavoro di un buon bagno? Si possono avere litri di acqua calda ad ogni ora del giorno e della notte. E le speciali vasche da bagno permettono di volare attraverso lo schermo (un'opportunità che la concorrenza non ha).

...E AUTOMOBILI

La Red Roadster di Robocod è l'esperienza di guida definitiva. È davvero utile in certe aree e le speciali sospensioni (montate di serie) che permettono di saltare danno al guidatore la possibilità di investire i poveri pedoni.

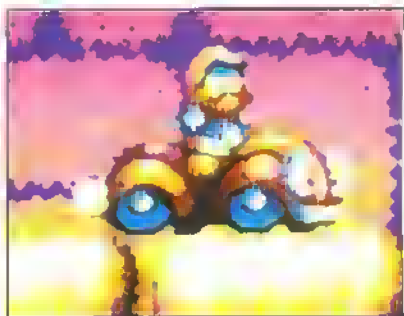
(Sx) Questo livello è uno dei più belli in assoluto. È anche uno dei più veloci, con tanta efficacia che permettono a Robocod di raggiungere velocità fino ad oggi pensate solo a Sonic.

(Sotto) Sempre più curioso... Robocod fluttua tra i rannocchianti nubi di bolle di sapone nella sua vasca da bagno Max. L'uscita dal pesante veicolo (?) lo rende difficile da controllare e un compagno di viaggio per il suo amico, il quale è stato lasciato solo a Sesto.

Siccome la qualità dei giochi di piattaforma su Megadrive e Super Famicom è incredibilmente alta, ogni nuovo contendente deve essere almeno all'altezza del migliore per avere una qualche possibilità di successo e sembra proprio che il duro lavoro fatto per la versione per Megadrive abbia avuto un effetto positivo sulle versioni per 16-bit, alzando gli attuali standard dei platform game per computer.

Ciò che stupisce di Robocod è il fatto che la maggior parte del progetto-ideazione, programmazione e grafica - sia stata affidata ad un solo uomo, Chris Sorrell. Se si considera che il risultato è un gioco comparabile a Mario IV (disegnato da un gruppo di oltre venti giapponesi) si inizia a capire quale grosso risultato sia Robocod e quanto talento abbia Sorrell. Incredibile, vero? E non dobbiamo dimenticare Richard Joseph, il responsabile della musica e del suono, che merita una menzione speciale. Senza le sue allegre musiche e i divertenti effetti sonori Robocod non sarebbe nemmeno un decimo del gioco che è in realtà.

Dopo tutti questi complimenti la cosa dovrebbe ormai essere chiara perché lo diremo francamente: Robocod è un gioco davvero eccellente. Molto curato, giocabile e - grazie al cielo - divertente. È come una boccata d'aria fresca in questi giorni di licenze cinematografiche rimaneggiate, complessi giochi di strategia e noiosi sparatorie. Siamo allo stesso livello di Mario? Mah... non proprio, ma siamo a distanza minima e pochi giochi possono dirsi di essere arrivati anche solo al confronto con il platform game per eccellenza. Forse il miglior gioco di piattaforma su computer? Senza la minima ombra di dubbio. Catapultatevi



(Sopra, in alto) La Red Roadster di Robocod pattuglia le strade del livello 2. Le sospensioni elastiche significano guai sani per i malintenzionati.

(Sopra, al centro) In volo. La hostessa della Robocod Air sta per fare la sua comparsa portando le bevande (come, niente Tuttosport?).

(Sopra) È ora di sveltire di bere durante le raccomandazioni... ed è servito di vedere un pesce non una cuffia da doccia in volo su una vasca da bagno...

(Sotto) Ecco là, i troianci Robocod deve fare frequentare una delle due capacità di allungare per trovare i pinguini esplosivi più nascosti.



al negozio più vicino e riservate un posto d'onore nella vostra collezione per questo gioiello.

K - VOTO



Eccellente controllo su Robocod

Non troppo difficile da completare

Fai di gioco vari e divertenti

Numero di livelli segreti e bonus nascosti da scoprire



915 AMICA

Una grafica a un cenno di prima qualità funziona da richiamo per gli elementi della piattaforma. Per fortuna Robocod è dotato di molta varietà e non è solo un virtuosismo estetico. L'elemento che si aggiunge al platform game - il controllo - è eccellente e rende fluido, veloce e preciso. Come in Mario, il gioco non si comporta mai in modo tale da impedire il perdersi e il divertimento delle saglie di frustrazione e migliorando il ritorno al gioco. Robocod è molto vasto e, sebbene non sia possibile salvare il gioco, i livelli sono disegnati in modo tale che i giocatori esperti possano e attraverso molto silenziosamente le necessità, allungando le premesse. Con le tre numerose stanze segrete da scoprire, Robocod verrà certamente caricato ancora anche quando la sequenza finale sarà ormai solo un lontano ricordo.



VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

A SOLE L. 109.000 + IVA
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)



CX 7832
IMPOSSIBLE MISSION



CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE



CX 7828
SUPER HUEY



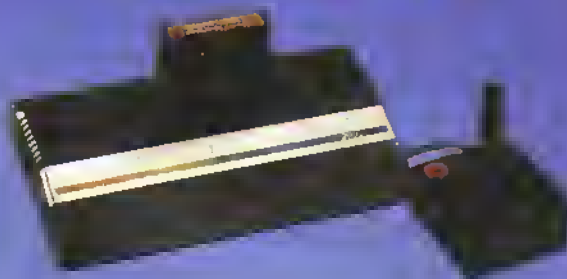
CX 7880
BASKETBRAWL



CX 7852
MOTORPSYCHO



CX 7858
XENOPHOBE



ATARI-2600

A SOLE L. 79.000 + IVA
(confezione con 1 joystick)



CX 26168
OFF THE WALL



CX 26176
SECRET QUEST



CX 26190
BMX AIRMASTER



CX 26177
IKARI WARRIORS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800 A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPFLITER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW

CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN

NOVITÀ IN ARRIVO

CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600 A PARTIRE DA Lit. 19.900 + IVA

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JDUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING

CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE OUNK
CX26171	MOTDRODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK

NOVITÀ IN ARRIVO

CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY



ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048



TURBO CHALLENGE-2-



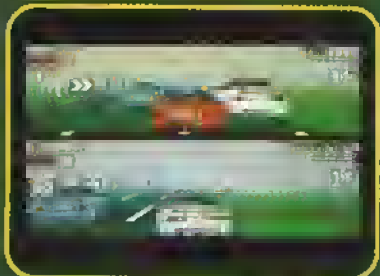
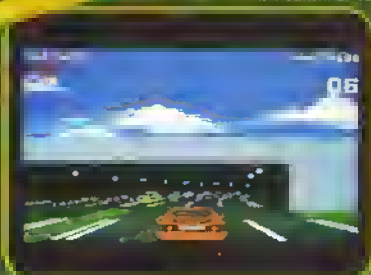
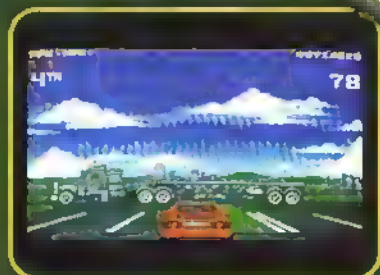
Lotus Esprit Turbo Challenge è stato definito il miglior gioco di guida del 1990. Con Lotus Turbo Challenge II si sfiora la perfezione. • Possibilità di gioco simultaneo fino a 4 giocatori tramite collegamento tra computer. • Immagini a pieno schermo

• Nuove condizioni di gioco a confronto con pioggia, fulmini, nebbia, neve, traffico stradale, tunnel, ponti e passaggi a livello.
• Possibilità di attraversare gli U.S.A. • 8 livelli mozzafiato con più di 80 punti di controllo.

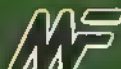
DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER
ENTERTAINMENT

Screenshots da formati vari.



Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423.



Genere Management

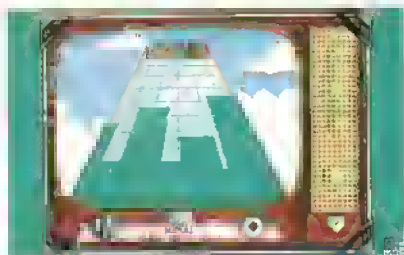
Casa Rainbow Aris

Sviluppatore Stefan Hoffmann

Prezzo L. 49.900

MAD

hi di voi, almeno per una volta, non ha sognato di essere un "Berlusca" proprietario di una televisione personale con la quale trasmettere i propri programmi preferiti?



Ecco l'esterno del palazzo dove si trova la vostra TV, niente male, eh?

Grazie a *Mad-TV* sarà finalmente possibile cimentarsi nella gestione completa di un'intera emittente televisiva la quale, nel progredire nel gioco, potrà diventare addirittura un network!

Il menu iniziale consente la scelta di una delle tre televisioni presenti nel gioco a un livello di difficoltà variabile, mentre il controllo delle due rimanenti verrà assunto dal computer. L'azione si svolge interamente all'interno di un palazzo di tredici piani nel quale si trovano, oltre alle Tv rivali, anche diverse stanze con personaggi dai ruoli più o meno importanti per lo svolgimento del gioco.

All'ultimo piano, per esempio, si trova una bellezza femminile che funge da "obbiettivo" per terminare con successo *Mad-TV*: la vittoria finale andrà alla televisione il cui responsabile sarà riuscito a sposare Betty Botterblom (questo è il nome della donzella...!).

Prima di farla innamorare, comunque, un buon motivo per farsi benvolere da Betty è il fatto che lei fa parte di una giuria che, periodicamente, assegna dei premi sui migliori programmi trasmessi (suddivisi per genere) i quali contribuiscono molto all'immagine dell'emittente vincitrice: tra gli altri c'è un Sammy per il miglior programma culturale, il miglior show autoprodotta, il miglior telegiornale, ecc.

I controlli del gioco, infatti, sono molto completi e potenti (benché decisamente semplici) e consentono di realizzare un palinsesto di qualsivoglia genere: documentari, film epici, film recenti, di azione,

serial, novelas fino alle "dirette" quali finali di tennis, basket, ecc.

Ogni ora di trasmissione inizia con le "News" che vengono preparate in un apposito studio nel quale si possono stipulare contratti con una o più delle tre agenzie fornitrici di notizie: Politiche, Spettacolo/Affari e Varie. Chiaramente a un'informazione più completa (per esempio un contratto con tutte e tre le agenzie) corrispondono costi maggiori per una tassa giornaliera che ogni agenzia richiede, anche se in occasione dell'assegnazione del "Best News Award" varrà la pena spendere qualcosa in più...

Vi sarà, quindi, la programmazione prevista (film, show o altro) al termine della quale (gli ultimi cinque minuti di ogni ora...) vi saranno i famigerati "consigli per gli acquisti" che introducono un altro dei punti fondamentali di *Mad-TV*: i contratti pubblicitari.

Ogni Tv commerciale, infatti, vive grazie ai proventi derivati dagli introiti pubblicitari con i quali è possibile acquistare e/o finanziare programmi sempre migliori con i quali accrescere lo "share" e, con esso, l'ammirazione di Betty nei nostri confronti. In una delle numerose stanze del grattacielo vi è anche un'agenzia pubblicitaria nella quale verranno stipulati i contratti che (ma non sempre) richiedono particolari condizioni quali il numero totale di passaggi in un dato periodo di tempo, il genere di trasmissione dopo la quale mandare in onda lo spot (Esempio: da trasmettere durante un "live" oppure da NON trasmettere durante novelas e/o film a

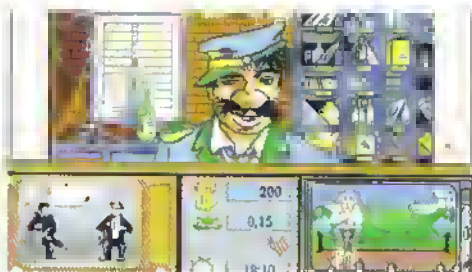
luce rosse...), e lo share (percentuale) di ascolto minimo per considerare valido il passaggio.

Solitamente i contratti più redditizi sono anche quelli zeppi di restrizioni di vario genere per la messa in onda che, tra l'altro, hanno anche le "penali" maggiori, cioè le multe da pagare in caso non vengano effettuati i dovuti passaggi nei tempi stabiliti!

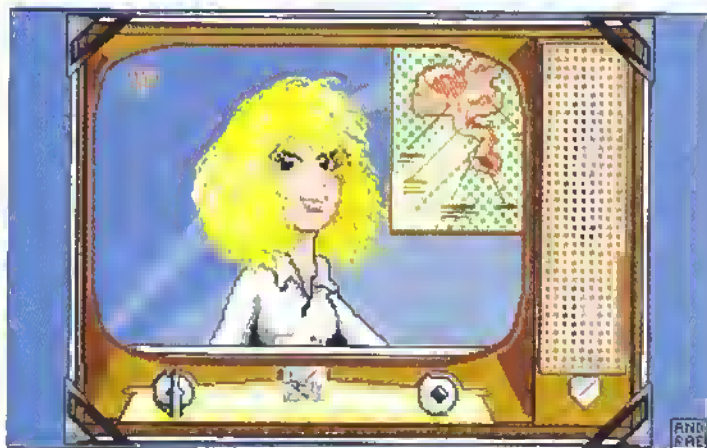
Ultimo elemento nodale di *Mad-TV* è rappresentato dalle produzioni televisive di show o telefilm vari che, solitamente, possono anche costare meno dei programmi acquistati, e inoltre sono rivendibili in seguito. Si può decidere, infatti, di limitare il costo di una produzione (ma anche la sua qualità...) ingaggiando presentatori, guest star, cantanti, ecc. di differente simpatia, humor e abilità, e combinandoli insieme al meglio con fondali coreografici e studi di produzione diversi in modo da creare un prodotto economico ma (possibilmente) di successo!



Un'altra giornata a Intezet: subito al lavoro!



Il curioso portiere del palazzo di Mad-TV

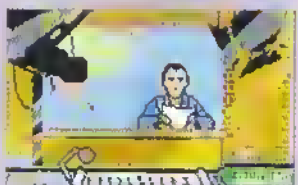


La "stupenda" Betty in una delle sue "pazzie" (la trasmissione culturale)

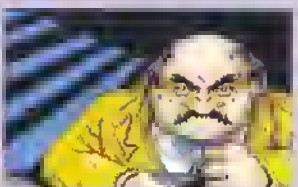
(Sotto) La sapete che in una televisione privata vi sono simili "studi"?



Stanza 4 13 21 - Il vostro ufficio.



Stanza 5 14 22 - Qui preparate le "news".



Stanza 6 15 23 - Ecco quel simpatico del capo!



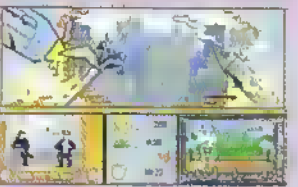
Stanza 7 16 24 - L'archivio programmi



Stanza 8 - Quale contratto pubblicitario preferite?



Stanza 9 11 25 - Pronto per registrare "Fantastico 2795"?



Stanza 10 - Mentre brontolasse intesa succede di tutto



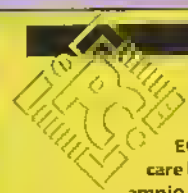
Stanza 12 - Fate attenzione a questo signore



Stanza 1 - L'ufficio di Betty

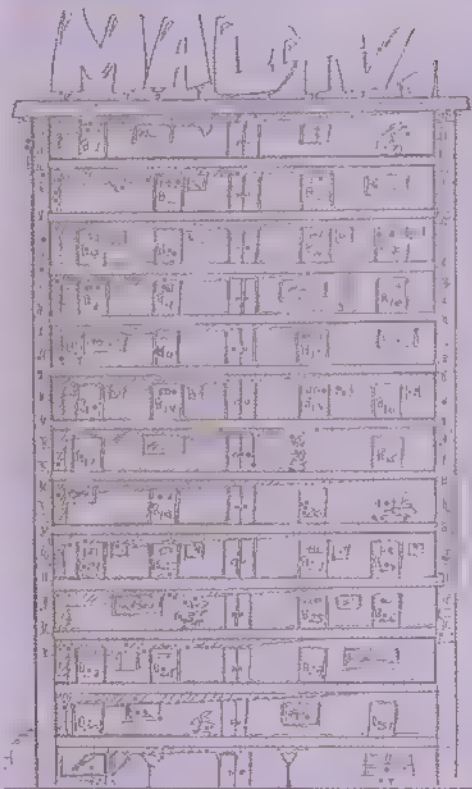


Stanza 2 - Questo buffo personaggio vi affiderà gli studi per le vostre produzioni



VERSIONE PC

Nonostante il quasi mega e mezzo di codice, *Mad-TV* non si può certo definire uno "Spremi-Hardware" vista la grafica stile EGA 16 colori scelta (oltre che per semplificare la vita ai programmatori) per garantire il più ampio bacino d'utenza possibile, anche se un'installazione con l'opzione "True" VGA 256 colori (per chi ce l'ha...) non avrebbe certo guastato, il sonoro è scarso, poco fantasioso e anche mancante in alcuni punti (una minima sigletta delle News era così impegnativa?) ma, del resto, i giochi di simulazione puntano certo su altri fattori per colpire il proprio pubblico.



Stanza 32 - Il portiere ubriaco per qualche pettegolezzo



Stanza 31 - Il supermercato...



Stanza 30 - La lavanderia...



Stanza 29 - Lo studio per gli esperimenti



Stanza 28 - La psichiatra...



Stanza 26 - ...a la sua rivale!



Stanza 17 - Dove acquistare i diritti del programma



Stanza 18 - E paranza del signore della stanza 12



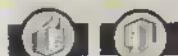
Stanza 20 - Per comperare idee per i vostri show



Stanza 25 - La simpatica Lega Antifumo...



K VOTO



Originalità del soggetto: Completà gestione di tutti gli aspetti Interfaccia utente semplice e immediata

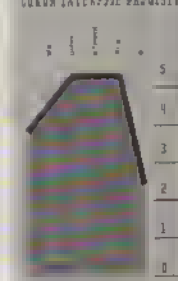
Grafica e sonoro troppo elementari: Mancanza delle opzioni di Pause e Fine Strutturata esplicita per i più esperti

900 PC



Un prodotto molto pigriola che introduce un nuovo mondo rendendolo molto semplice e abbordabile (nonostante la semplicità del soggetto trattato), con un'interfaccia molto "amichevole" dalla quale molti dovrebbero imparare; in cambio i programmatori di *Mad-TV* potrebbero prendere qualche lezione sul come rendere animata e più "interattiva" carta grafica atavica che alle lunghe danneggiando la longevità del gioco

CORONA INTERSPESSE DESISTITI




QuickJoy



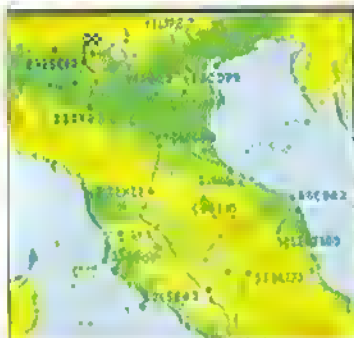
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO NAZIONALE:

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 Trieste (Italy) - Via Economo 5/a
Telef. (040) 307.202/3 - Fax 301229



Genere Gioco di Corsa
Casa Simulmondo
Sviluppatore Interno
Prezzo L.59900 Amiga



Situazione
Pilota alla guida
Nome
Abilità
Resistenza
Meccanica
Fav. P.
Co. P.
Nome
Abilità
Resistenza
Meccanica
Fav. P.

1000 Miglia

La mamma delle corse automobilistiche era una sfianante gara che portava gli intrepidi piloti alla guida delle fiammeggianti auto sportive più moderne, all'averso 1700 chilometri di strade che andavano da Brescia a Roma e ritorno.

Nomi come Nuvolari, Ferrari, Maserati, e molti altri pionieri delle quattro ruote, hanno fatto entrare questa corsa nel mito e ora è sufficiente possedere un'Amiga per ripercorrere le tracce.

1000 Miglia è il nuovo gioco della Simulmondo, che simula la corsa in questione e si presenta sin dalla prima occhiata un titolo molto completo. L'attenzione per la veridicità storica all'interno del gioco è quasi maniacale, con ogni vettura che prese calmente parte alle cose di quel periodo (il primo volume si riferisce agli anni tra 1927 e il 1933) fedelmente riprodotta con tutte le caratteristiche.

Il movimento delle vetture in gara è molto fluido con tratti (tipo Bologna Firenze) davvero difficili da gestire oltre che per le asperità del tracciato anche per la velocità del gioco. Ogni tappa ha caratteristiche proprie, così ci si trova costretti a correre sotto nevicata o durante la notte, aiutati solo dalla luce dei fanali.

È impoiante scegliere con accuratezza il materiale di ricambio da portare (al massimo i pezzi di ricambio possono essere 6) con sé durante la corsa, perché una gomma bucata può rivelarsi più deleteria che non andare a cozzare contro un albero.

Ci sono molti particolari che rendono 1000 Miglia appetibile, la bella grafica, i tocchi di classe nei tratti invernali e in quelli notturni, l'ottima rappresentazione (almeno nelle schermate fisse) delle vetture partecipanti, tutte cose che rendono piacevole un gioco anche per chi lo sta semplicemente guardando. La presentazione è molto gradevole e il commento sonoro evocativo, sonoro che varia a seconda dell'anno in cui si decide di gareggiare. Insomma, tutto perfetto, o forse no? C'è un particolare che mina tragicamente il gioco: la ripetitività. A lungo andare ci si trova ad affrontare una tappa dopo l'altra in continuazione. Logico, direte voi ma il problema risiede nel latente senso d'infinità che avvolge i giocatori "costretti" a questa maratona del joystick. Maratona che poi è meno lunga di quel che possa sembrare, in quanto le tappe non sono né troppo difficili né troppo lunghe. 1000 Miglia non è come potrebbe sembrare un gioco che coinvolge eccessivamente. Esiste la possibilità di correre tutte le edizioni del periodo trattato, ma difficilmente qualcuno lo farà. Inoltre tra una tappa e l'altra non esiste la possibilità di scegliere nuovi ricambi, togliendo la sensazione di poter scegliere nuovo materiale adatto al tratto di strada che si deve affrontare.

GLORIOSO PASSATO

Queste sono solo alcune delle vetture che hanno fatto la storia delle 1000 Miglia e, logicamente presenti nel gioco.



• Isotta Fraschini 8A

Questa macchina fu tra quelle che diedero vita alla prima edizione delle 1000 Miglia nel 1927, e con alla guida il Conte Aymo Maggi e il meccanico Bindo Maserati si classificò sesta assoluta e 1ª nella sua categoria.



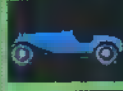
• OM 665 "Superba" 2000

Una macchina mitica e vincente, della ditta Bresciana che ormai non esiste più. Alla prima edizione furono tre gli esemplari che si presentarono ai via, riuscendo a concludere la corsa ai primi tre posti.



• Lancia Lambda Torpedo (1927)

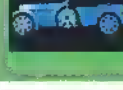
La Lancia prese parte assiduamente alla competizione. La Lambda, macchina utilizzata anche da Nuvolari, subì diverse variazioni nel corso degli anni dimostrandosi comunque sempre competitiva.



• Lancia Lambda (1928)

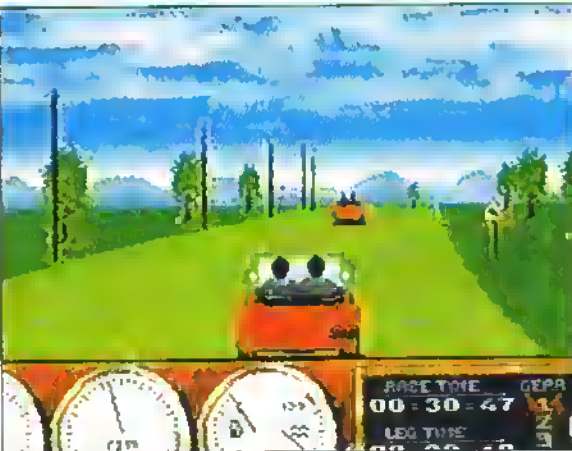


• Lancia Lambda 3000 (1932)



• Bugatti Type 43

Un altro grande nome che segnò un'epoca e che proprio quest'anno ha presentato un nuovo modello di auto sportiva che non mancherà di farsi notare come il "Type 43" fece ai suoi tempi.



Un momento della gara

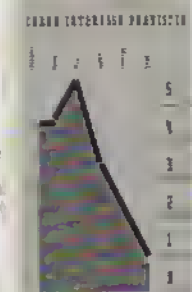
K-VOTO



Scorimento
fluido a veloce
Molte vetture
disponibili
Troppo
esplicitivo
Non impegna
più di tanto

830 AMIGA

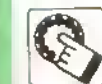
Un buon gioco che riesce ad affascinare immediatamente. Peccato che cada colpe nel procedere della simulazione. Effettivamente, ci ritroviamo e commentare senza una volta che quando le Simulmondo vuole creare un programma di un certo tipo ci riesce perfettamente, forse il problema risiede nel fatto che non sempre i suoi giochi sono esattamente quello che i giocatori si aspettano. 1000 Miglia è giocabile, godibile e coinvolgente, ma non garantisce certo una longevità esagerata. Comunque, il gioco, riesce a ricreare perfettamente lo spirito delle gare che vuole rappresentare.



GAME BOY A+ EX CARTUCCIA L.169.000

GAMEBOY

Amaz. Spiderm... 59000
Bubble Bobble... 69000
Bubble Ghost... 70000
Burai Fighter... 59000
Burger Time Lux... 59000
Castlevania 2... 70000
Chase HQ... 69000
Days of Thunder... 59000
Double Dragon... 69000
Dragon's Lair... 69000
Duck Tales... 69000
Fist Of North S... 69000
Go Go Tank... 69000
Hal Wrestling... 69000
Harris... 69000
Klax... 69000
Mickey's Danc C... 69000
Motorcross M... 59000
NEA All Star... 69000
Nemesis 2... 69000
Ninja Turtles... 69000
Ninja Turtles 2... 75000
R-Type... 69000
Tasmania Story... 69000
The Publisher... 69000
The Simpsons... 69000
Turrican... 69000
WWF Superstar... 69000



Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.



Fax.011/7731001

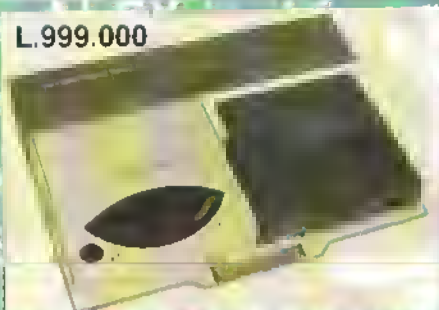


Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

ALEX

Mail Service

L.999.000



PC ENGINE GT L.599.000



NEW ATARI LYNX L.199.000

Blockout... 60000
Blut Light... 60000
Cabal... In Uschi
Checkered F... 70000
Cips Chall... 60000
Dirty Larry... In Uschi
ElectroCop... 80000
Gates of Zen... 60000
Gauntlet 3... 70000
Geo Duel... In Uschi
Grid Runner... 60000
Klax... 70000
Ms. Pacman... 60000
NFL football... 70000
Ninja Gaid... 70000
PacLand... 60000
Paperboy... 70000
Rampage... 70000
Roadblast... 70000
Solo Squa... 80000
Rolling Thun... 70000

Ryder... 70000
Scrapad B... 60000
Shangai... 70000
Sinder II... In Uschi
Toki... In Uschi
Toods advent... 60000
Tour Cyberball... 70000
Turbo SUB... 60000
Vindicators... 70000
War Birds... 80000
World cup Soco... 60000



Bubble Gum Crash... In Uschi
Dragon Ego 1... 109000
Dragon Lair CD... 119000
F1 Circuits... 89000
Final Soldier... 69000
Harris... 69000
Hit The Ice... 113000
Magical Chase... 129000
Mahjong Banra CD... 119000
Melhopotamia... 109000
Might & Magic... 109000
Motorader... 49000
Neutopia II... 119000
PC Kid 2... 79000
Populous... 99000
Power Eleven... 59000
Quiz Avenue 2 CD... 109000
Reiden... In Uschi
Tenshi Nouta CD... 129000
Ultra Box Vol.5 CD... 89000
World Circuit... 99000
World Jockey... 99000
Zero Wing CD... 120000



OLTRE
10000 ARTICOLI
DISPONIBILI
IN MAGAZZINO



PER INFORMAZIONI
ED ORDINI CHIAMACI
ALLO

011-7731114

Spedizioni in contrassegno
tramite **Posta** o **Corriere** su
tutto il territorio nazionale.

SPEDIZIONI

IN **24-36 ORE**

IN TUTTA
ITALIA



NEO GEO



NAM 1975
TOP PLAYER GOLF
MAGICAN LORD
NINJA COMBAT
CYBER LIP
LEAGUE BOWLING
SENGOKU BATTLE
ASO II
MAJONG
BASEBALL STAR
ALPH PRO
RIDING HERO
THE SUPER SPY
JOY JOY KID

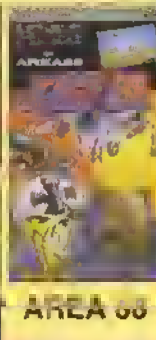
KING OF THE MONSTER
EIGHT MAN
ROBO ARMY
MAPUTION NATION ACTION
SOCCER PAWL

NEO GEO Silver ...879000
NEO GEO Gold +Nam 75
+ 2 Joypad990000
NEO GEO Gold +Baseball
+ 2 Joypad990000

SUPER FAMICOM

3 D GOLF AUGUSTA159.000
ACTRAISER149.000
AREA 88149.000
BATTLE COMMANDER ..IN USCITA
BATTLE DOGEBALL149.000
BIG RUN129.000
BOMBOSAL109.000
CASTELVANIA169.000
DARIUS TWIN149.000
F1 GRAND PRIXIN USCITA
F-ZERO139.000
FINAL FANTASYIN USCITA
FINAL FIGHT159.000
FIRST OF THE N.STAR...IN USCITA
GANBARE BASEBALL159.000
GANBARE LEAGUE159.000
GOEMON159.000
GRADIOUS III149.000
HOLE IN ONE149.000
HYPER ZONE159.000
JERRY BOY159.000

JOE & MACIN USCITA
LEMMINGSIN USCITA
PILOT WINGS139.000
POPULOUS129.000
PRO SOCCER159.000
RAIDEN TRAD169.000
ROLL PLAY169.000
SD GREAT BATTLE129.000
SD GUNDAM 91159.000
SHOOTING169.000
SILVER SAGAIN USCITA
SIM CITY149.000
SUPER ALESTEIN USCITA
SUPER BASEBALL159.000
SUPER FORMAT. SOC...IN USCITA
SUPER G. AND GHOST'S169.000
SUPER MARIO 4149.000
SUPER PINBALLIN USCITA
SUPER R-TYPE149.000
SUPER STADIUM149.000
SUPER TENNIS149.000
ULTRAMAN139.000
Super Famicom CONSOLE 499.000



ALEX

Mail Service

Ordinare é Facile:



Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.



Fax.011/7731001



Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

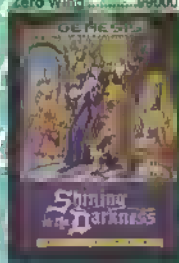
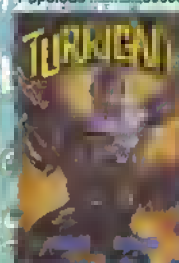
Megadrive



Revenge of Shin...99000
SONIC99000
Stormlord99000
Thunderforce 3...105000
Wrestle War99000
Megadrive Japan
Bear Knuckle99000
Darius II79000
Final Blow89000
Fire Mustang89000
Galaxy force II129000
Golden axe79000
Gynoug99000
Kageky99000
Klax89000
Kuga135000
Mickey Mouse79000
Out Run99000
Phelios69000
Rastan Saga II79000
Shadow Dancer...79000
SONIC99000
Spectaship Gomo...99000
Strider89000
Super elr wolt89000
Super League 91108000
Super Monaco99000
Super Shinobi99000
Vortex99000
Wardner Special...99000
Wanderboy III79000
World cup Socc...79000
Wrestle War99000
Yoko Nunter99000
Zero Wing99000

Megadrive U.S.A.

Air Driver99000
Arnold Palmer G. 99000
Arrow Flash99000
Bat Man99000
Budokan99000
Centurion99000
Dick Tracy99000
El Viento99000
Fantasy99000
Ghouls'n Gest99000
Golden AXE 299000
Hellfire99000
James Pond99000
Joe Montene99000
John Medden99000
Mickey Mouse99000
Midnight Realst...99000
NHL Hockey99000
Populous99000



Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX



PROVE SU SCHERMO

Genere Azione arcade

Casa Ocean

Sviluppatore Digital Image Design

Prezzo N.C.

ROBOCOP

3

Insomma, a ben guardare questa storia di Robocop è un po'... beh... ridicola. Voglio dire, come si può pensare che Robocop sia "il futuro della polizia" quando in teoria basterebbe una pallottola ben assestata in volto per farlo fuori?

E con quell'armatura di plastica splendente e la camminata di maniera non si può fare a meno di pensare che i criminali invece di farsela sotto si metterebbero a ridere a crepapelle. Infatti, senza la

violenza esagerata e l'umorismo un po' macabro del film, c'è da pensare che il pubblico avrebbe preso Robocop per una macchietta.

Quindi, visto il personaggio e l'iper-successo delle Tartarughe Ninja, non è una sorpresa sapere che Robocop è stato riposizionato per piacere a un pubblico più giovane, meno esigente e potenzialmente più redditizio. Il poliziotto di lamiera è già interpretato di fumetti e cartoni animati, e sembra che nel terzo episodio la violenza dei film precedenti sia stata drasticamente annacquata per non incorrere nella censura. Comunque la pensiate, non potete non essere d'accordo sul fatto che sia un'ottima mossa di marketing. Pensate a tutte le possibilità di merchandising: "Grazie al PlaySet Vicolo Buio di Robocop potrete rivivere a casa vostra la favolosa scena in cui Robocop spara allo stupratore nei cosiddetti". Roba da far impazzire i bambini.

Naturalmente, la furbissima Ocean aveva colto il potenziale di Robocop anni fa, quando ottenne la licenza per computer del primo film del poliziotto del futuro. Fu un successo fenomenale e, probabilmente, definì una volta per tutte la formula delle licenze cinematografiche della Ocean, ovvero prendere un semplice gioco di piattaforme e aggiungerci qual-



(Sopra) Zap! Robocop viene colpito in faccia da un criminale sbucato dal nulla. Questa vista "asterio e Robocop" nelle sezioni del postcuppamento a piedi sembrava bella, ma rendono impossibile giocare. Meglio vedere attraverso gli occhi di Robocop.

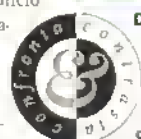
(De) L'intera animata di una sequenza in auto. Sulle sponde della Vecchia Detroit, notate la luce rossa lampeggiante sul tetto dell'automobile.



che altrettanto semplice livello di rompicapo e sparattutto per dare un po' di varietà. È una formula molto criticata e giochi come *Darkman* e *Terminator 2* hanno definitivamente dimostrato che a furia di batterlo, il chiodo si è raffreddato.

Dopo il gioco *Robocop 2* dell'anno scorso, che era poco più che una versione rimaneggiata dell'originale, la Ocean non aveva altra scelta se non quella di fare qualcosa di speciale con *Robocop 3*. Dopotutto, dubito che anche il più fanatico dei fanatichi di Robocop avrebbe potuto sopportare un terzo gioco di piattaforme con sparattutto. L'annuncio che la Digital Image Design era stata incaricata di sviluppare *Robocop 3* aveva suscitato curiosità tra la stampa specializzata. Molti espressero sorpresa e un po' di incredulità per il fatto che la DID, nota per i giochi a poligoni solidi in 3D come *F-29 Retaliator* e il tanto alluso *Epic*, avesse ricevuto l'incarico. Alcuni dissero, scherzando, che ne sarebbe venuto fuori un *Robocop* in 3D. Altro che scherzo, è proprio così. E a parte alcuni piccoli difetti, la buona notizia è che il 3D funziona incredibilmente bene e rende *Robocop 3* una delle migliori licenze cinematografiche mai prodotte.

Lo schermo delle opzioni consente di scegliere tra "Movie Game" e "Arcade Game". Nel Movie Game il giocatore prende parte a varie sequenze che seguono lo svolgersi degli eventi nel film, mentre nell'Arcade Game il giocatore può scegliere tra cinque sottogiochi, ciascuno dei quali è una variante delle



Dal punto di vista grafico la differenza tra Robocop 3 e Robocop 2 è enorme. Niente più sprite e piattaforme, ma poligoni. Ad ogni modo, coloro a cui è piaciuta la violenza esagerata del film saranno felici di sapere che il conto dei cadaveri in entrambi i giochi è estremamente alto. Forse Robocop 2 era un gioco leggermente più divertente anche se molto meno originale - ma in quanto a "gioco-film" Robocop 3 vince a mani basse, e in quanto tale è caldamente consigliato.



sequenze nel Movie Game. Questi sottogiochi, oltre a essere divertenti di per sé, danno la possibilità di far pratica con gli elementi del gioco prima di doverli affrontare nel Movie Game.

Visto che il film *Robocop 3* uscirà a primavera avanzata, il gioco si trova nell'insolita posizione di apparire prima del film stesso. Questa coraggiosa decisione indica quanto la Ocean creda nel gioco: infatti, è disposta a puntare sui soli meriti intrinseci del gioco invece di usare la pubblicità e il successo del film come trono di vendita. Se non altro, ciò fornisce agli appassionati del film una anteprima della storia.

La storia di *Robocop 3* comincia con lo sconcertante annuncio dell'acquisizione dell'OCP da parte della Kanemitsu, una società giapponese senza scrupoli. Intenzionata ad accelerare la costruzione di Delta City, l'OCP ha formato delle unità REHAB per rialloggiare i cittadini della Vecchia Detroit. Almeno, questo è quello che viene raccontato al pubblico. In realtà, le unità REHAB usano tecniche terroristiche per ripulire i quartieri popolari, creando nel frattempo migliaia di senzatetto.

Disperati, i cittadini si uniscono per reagire ai soprusi. Robocop viene a conoscenza, in modi troppo complicati da spiegare qui, di questi loschi progetti. Non potendo disobbedire alla direttiva "Proteggere gli innocenti", Robocop entra in clandestinità

e si unisce ai ribelli. Le cose entrano nel vivo quando Robocop, dotato di zaino-jet, sconfigge un piccolo plotone di mezzi corazzati e di ED-209 inviati a ridurre in rovine il quartiere. La Kanemitsu decide che è giunto il momento di "terminare" Robocop e il film raggiunge il clou con lo scontro titanico tra Robocop e il robot-ninja della Kanemitsu.

Il gioco è diviso in otto principali sequenze d'azione. Tra l'una e l'altra ci sono brani di trama collegati da una serie di schermate "Nel frattempo..." e da sequenze animate con grafica vettoriale/bitmap. In genere, queste sequenze sono presentate come brevi telegiornali "Mediabreak", nei quali lo speaker legge col sorriso sulle labbra notizie di omicidi di massa. Questi intermezzi funzionano piuttosto bene, comunicando informazioni importanti in maniera appropriata al film, con buon uso di grafica pseudo televisiva e di tonalità cromatiche.

Le otto sequenze d'azione sono basate su quattro eventi principali: Robocop in pattugliamento a pie-

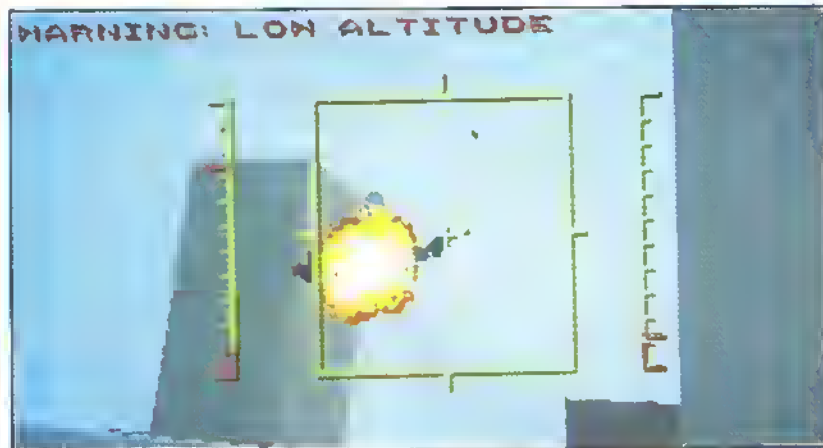
terminator 2 e Darkman hanno definitivamente dimostrato che a furia di batterlo, il chiodo si è raffreddato.

di, in automobile e in Gyropack (uno zaino-jet destinato a diventare un bell'oggettino di merchandising), più lo scontro finale con il robot-ninja.

La più divertente ed entusiasmante di tutte è quella del pattugliamento a piedi, nella quale l'azione è vista attraverso gli occhi di Robocop. Mentre il nostro eroe di latta sferraglia per le strade della Vecchia Detroit o per i corridoi della torre dell'OCP, terroristi e criminali sbucano dall'ombra attaccandolo con fucili e granate, erodendo gradualmente l'efficienza di Robocop (l'equivalente dell'energia vitale). Con un colpo sul pulsante sinistro del moose, il giocatore può rispondere al fuoco avva-

funziona tutto a meraviglia e la tensione monta in modo sorprendente ogni volta che le ombre dei civili/criminali emergono dall'oscurità

(Sotto) La sequenza del Gyropack è un simulatore di volo in miniatura. Grazie ai prodigi della tecnica il nostro eroe può vedere la posizione dei bersagli terrestri (sulla mappa sovrimpressa sullo schermo). Le barre laterali indicano la velocità e l'altitudine.



lendosi di un mirino a croce per prendere la mira. Attenzione, non è così facile come sembra. Degli stupidi civili deambulano nel bel mezzo del fuoco incrociato e se li colpite si verifica un immediato blocco del sistema di Robocop a causa delle direttive che gli impediscono di colpire degli innocenti.

Un tocco carino (e realistico) è che i cadaveri dei criminali uccisi non scompaiono, ma rimangono per terra (il che viene utile nei livelli a labirinto per non perdere l'orientamento - una specie di versione sanguinolenta del filo d'Arianna). È possibile attivare alcune vedute "esterne a Robocop", ma poi essendo belle da vedere non rendono più facile il vostro compito.

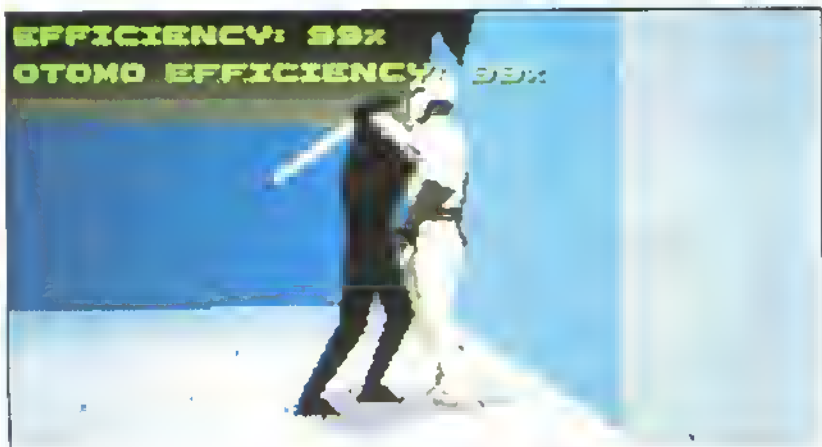
In fondo queste sequenze non sono altro che copie di Operation Wolf in cui si vince se si spara ai cattivi prima che loro sparino a voi. Ma la libertà di poter camminare all'interno del mondo tridimensionale e la grafica sobria aggiungono una nuova dimensione all'azione. Piuttosto che tentare di rappresentare in modo realistico gli assalitori e gli innocenti (tentativo che, visti gli ovi limiti di risoluzione e colore dei sistemi da casa, sarebbe fallito miseramente), la DID ha optato per una raffigurazione in stile impressionista, con silhouette retroilluminate.

Funziona tutto a meraviglia e la tensione monta in modo sorprendente ogni volta che le ombre dei civili/criminali emergono dall'oscurità - e per una volta il giocatore si sente veramente Robocop, a dispensare dura lex sed lex dalla canna della sua pistola nelle strade della Cara Detroit.



(Sopra) Questa sequenza di "cira al bersaglio" parte quando (a se) Robocop si ribelle ai REDH (d'avanti alla polizia). Robocop deve far fuori tutti i REDH prima che la sua efficienza venga ridotta a 50%. Se fallisce, viene costretto a ritirarsi nella chiesa e dovrà scappare attraverso la fuga. Poiché che questa è una scena paya di REDH... come dire una situazione impossibile.

(Sotto) Otomo, il robot-ninja passivo della KamenRiku sta attaccando Robocop con la sua katana. Se Robocop è abbastanza rapido può sparare con la pistola prima che Otomo gliela faccia romba di mano. Dopo di che è lotta e mani nude.



Le sequenze del pattugliamento in auto funzionano altrettanto bene da un punto di vista tecnico, ma sono meno soddisfacenti dal punto di vista della giocabilità. Di nuovo il mondo è visto tramite gli occhi di Robocop seduto al volante dell'auto di pattuglia. Benché le strade siano piuttosto trafficate e ci siano molti cartelli stradali, pali della luce e cabine telefoniche ai bordi della strada, c'è una strana scarsità di palazzi. Ovviamente, il lavoro di demolizione dell'OCP è più avanti di quanto si pensi. In genere l'obiettivo è quello di localizzare il veicolo di un criminale in fuga e speronarlo alla Chase HQ evitando nel contempo le macchine dei civili. Ciascuna collisione o colpo riduce l'efficienza di Robocop e il trucco è quello di fare più danni al criminale di quanti lui ne faccia a voi. Non è molto facile, visto che i malviventi sono armati fino ai denti con armi micidiali.

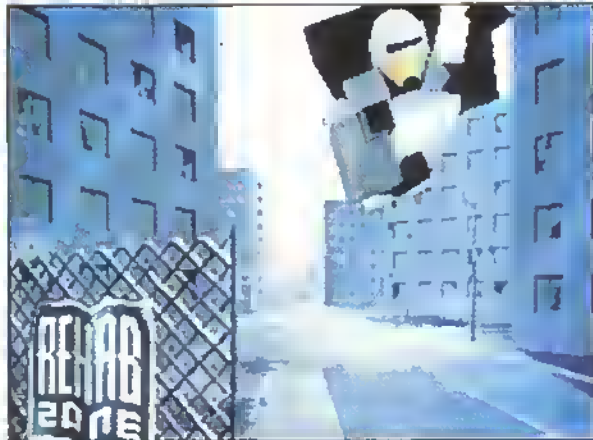
Il controllo via joystick è un semplice sinistra - destra - accelera - decelera, con la barra spazio che serve per frenare di colpo. L'auto accelera lentamente tra 0 e 30 mph, ma a velocità superiore viene attivato uno speciale turbo che porta rapidamente la velocità della macchina a 80 mph. È un buon sistema di controllo e consente movimenti precisi nelle curve pur permettendo una veloce accelerazione nei rettilinei. Benché sia possibile andare fuori strada, ciò riduce di molto la velocità massima, quindi è meglio pensarci bene prima di prendere qualunque scorciatoia. Spesso è meglio prendere quella che a prima vista sembra la strada più lunga. Anche qui, è disponibile una varietà di vedute alternative, tra cui delle "viste inseguimento", con una camera fluttuante alla ricerca del migliore angolo di ripresa (anche se ciò rende veramente difficile il guidare l'automobile).

Vista l'esperienza della DID nel settore dei simulatori di volo non c'è da sorprendersi che le sequenze di combattimento aereo di Robocop 3 siano le migliori dal punto di vista tecnico. In pratica sono un simulatore di volo in miniatura, con un compito altrettanto ridotto e semplificato. Robocop deve volare sopra Detroit e distruggere elicotteri, cingo-



lati ed ED-209 (i quali, a proposito, sono animati a meraviglia), evitando di andare a sbattere contro i grattacieli e i proiettili nemici. Questa sequenza sembra centrare poco col gioco, soprattutto perché senza averlo visto al cinema, è difficile accettare il fatto che Robocop possa volare come una specie di Superman di lamiera. È un uccello? È un aereo? No, è una scusa per vendere dei pupazzetti-giocattolo.

Senza dubbio la sequenza più deludente è quella del combattimento corpo a corpo tra Robocop e l'androide ninja. A causa della complessità della grafica l'azione è molto lenta, e le mosse di lotta di Robocop sono piuttosto limitate. Robocop può soltanto camminare, accucciarsi e dare pugni. Per vincere bisogna scegliere il tempo giusto per evitare i colpi del ninja e per dare pugni; il che, data la lentezza del movimento e della risposta ai comandi, non è molto facile. Comunque, c'è un sistema infallibile per vincere. Anche se nelle prime due o tre partite si raggiungono livelli di frustrazione incredibili perché si è sempre per terra, non ci vuole molto per capire il sistema che funziona. Dato che la sequenza finale del gioco è centrata attorno a questo combattimen-



Versione Amiga

Di ottima fattura. La DID ha fatto cose eccezionali con il 3D, in particolare nella sezione dei pattugliamenti a piedi. Anche il sonoro è ottimo, con dei motivi di sottofondo che aumentano la tensione. Insieme contribuiscono a generare una autentica atmosfera da film di Robocop. Infine, grazie a una perfetta gestione dei dati, non c'è quasi mai da cambiare disco - meno male, perché in un gioco narrativo come questo i messaggi di cambio disco avrebbero veramente dato fastidio.

(Sopra) Un'azione di Symphonie, Robocop può volare in silhouette dei robot. Si noti il potente cannone montato sul braccio destro. Vengono usate molte sequenze animate come questa. In cui la grafica in bitmap è miscelata digitalmente con immagini vettoriali, per creare una autentica atmosfera da film.

to, è un po' una delusione.

La DID è fiera di aver dato al giocatore la possibilità di fare le cose in modo diverso da come le farebbe Robocop nel film, prendendo un'altra strada narrativa in certi momenti chiave del gioco. Peccato che le cose che si possono fare siano molto limitate, e l'altra strada in genere porta diritto alla fine del gioco o torna quasi immediatamente alla strada narrativa principale. Per esempio, c'è un punto del gioco in cui i REHAB ordinano a Robocop di uccidere alcuni innocenti. Robocop può ribellarsi (come nel film) o eseguire gli ordini. Fate la prima cosa e il gioco prosegue normalmente, ma fate la seconda e il gioco viene immediatamente interrotto da un Mediabreak in cui si comunica che la costruzione di Delta City sta procedendo senza interruzioni e che Robocop è ora inutile e verrà de-programmato. Roba che certo non farà venire i sudori freddi alla Sierra e alla Lucasfilm. Cavilli a parte, ciò conferisce una maggiore longevità, perché lo si può giocare per vedere le strade alternative.

Ad essere onesti, Robocop 3 non è così diverso come forse la Ocean sembra pensare. Come molti altri tie-in cinematografici è una miscela di vari stili di gioco - un po' di sparattutto, un po' di guida, un po' di picchiaduro - dove a compensare la semplicità di ciascun elemento c'è la varietà. Ad ogni modo, la presentazione in 3D è di ottima fattura e le sequenze di gioco sono divertenti, ad eccezione del picchiaduro finale che è veramente deludente. Spesso, poi, ci sono momenti nel gioco in cui ci si sente realmente dentro un film, il che, tutto sommato, è probabilmente la migliore raccomandazione che si possa fare. Dopotutto, non è per questo che comprate Robocop 3?

IL NOME È LO STESSO MA...

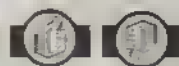
Il film Robocop 3 è tutto nuovo. Nuovo tipo di storia (meno violenza, più tecno-giochi per aumentarne l'interesse tra i bambini), trama nuova (è bello quando fanno lo sforzo, vero? specialmente considerando i livelli di fotocopia raggiunti da "Die Hard 2"), nuovo regista (Fred "The Monster Squad" Dekker prende il posto di Irvin "L'impero colpisce ancora" Kershner, ma questo c'era da aspettarselo - anche Kershner a suo tempo aveva preso il posto di Paul "Atto di Forza" Verhoeven).

E poi - un nuovo interprete. Peter Weller non è più il poliziotto dalla tuta d'acciaio. Sembra che ciò sia dovuto allo stress fisico della parte. E diciamoce, per un attore cercare di comunicare le complesse reazioni umane col solo uso della bocca non dev'essere il massimo della vita. Quindi, l'interprete di Robocop 3 è un mlmo americano piaticamente sconosciuto. Talmente sconosciuto che non se ne conosce neanche il nome. Sembra però che il suo mento sia identico a quello di Weller, quindi non ci dovrebbero essere problemi di continuità.

Starà a voi decidere se è un mento altrettanto espressivo quando il film uscirà nelle sale cinematografiche.



K VOTO



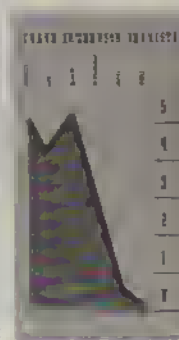
3D veloce ed
svuotante.
Buona presen-
tazione "da
film".
Tre in diverse
del 3000

Combinan-
to corpo a cor-
po deludente.
Biforcuto
della trama li-
mitata.
Struttura di
gioco un po'
troppo sem-
plice

873 AMIGA

10	10	10	10
10	3	7	7

La prima impressione è da un-
to - non si è mai visto un 3D co-
si ben fatto, o usato così bene.
L'Arcade Game è un primo as-
saggio degli elementi del gio-
co, ma nel caso del picchiaduro
l'ora sarebbe meglio non as-
saggiare. Una volta superata la
fase di frustrazione, si inasui-
la voglia irresistibile di finire
il Movie Game. Dubito, comun-
que, che ci vorrà molto a riu-
scire, dopo di che dubito anche
che tornerete a cercarlo anco-
ra. I sottogiochi, eppoi diver-
tenti nella grafica del Movie
Game, mancano di sufficiente
spessore da far venir voglia di
riprovarli. E poi, a rivedere sem-
pre lo stesso film prima o poi
ci si annoia.





PROVE SU SCHERMO

Genere: Avventura

Casa: Sierra

Sviluppatore: Dynamix

Prezzo: L.999.900

WILLY BEAMISH

ricordate *Roger Rabbit*, il film/cartone

animato della Disney costato parecchi milioni di dollari che ha cercato di catturare l'immaginazione dei giovani e risvegliare vecchie sensazioni ormai sopite in tutto il pubblico adulto? Era davvero un film per tutti.

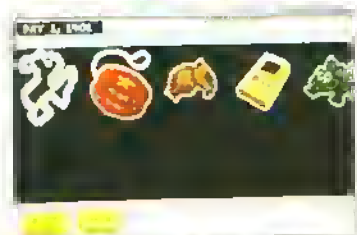
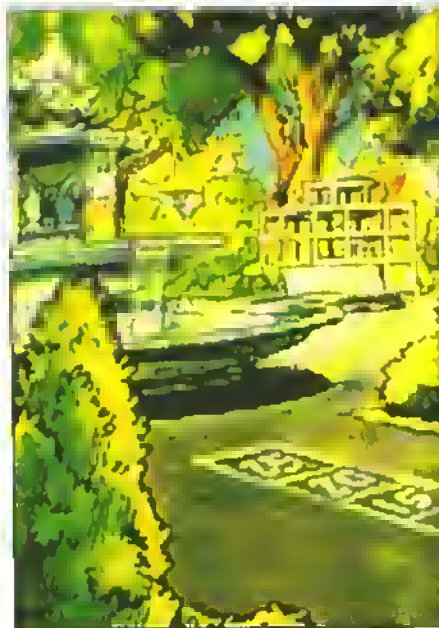
Una divertente e movimentata animazione per i più giovani e gli ancheggianti ammiccamenti di Jessica Rabbit uniti alle divertenti trovate di Bob Hoskins per gli adulti. Malgrado il buon successo ai botteghini, il film è stato criticato per aver voluto tenere il classico piede in due scarpe a causa del suo doppio contenuto. Infatti gli adulti erano seccati di dover tirar fuori i soldi del biglietto per vedere un cartone animato e il pubblico giovanissimo non era in grado di capire la metà delle battute.

Willy Beamish adotta una politica allarmisticamente simile in quanto non è molto chiaro a quale fascia di pubblico si stia rivolgendo la Sierra. A giudicare dai computer su cui gira, dalla confezione molto curata e dal costo, si direbbe che il titolo sia destinato a un target piuttosto "facoltoso". Invece la grafica e la storia lo avvicinano più ad un prodotto per i giovanissimi.

Ma un momento! Non si tratta di un fumetto per bambini, ma di un cartone animato interattivo, d'accordo? La Dynamix ha voluto creare qualcosa di completamente nuovo, così nel calderone sono finite le idee più strane e questo gioco ne è il risultato. Anche se l'esasperante simpatia e la (mirata) ingenuità del personaggio potran-

no rimanere sullo stomaco a qualcuno, resta comunque da ammirare lo spirito di frontiera della Dynamix. Ma non fatevi ingannare, *Willy Beamish* è un gioco divertente e piacevole, ma sotto questo aspetto di originalità si nasconde la formula ben collaudata di un'avventura dinamica.

Willy e il suo amico (un ranocchietto di nome Horny) vivono a Frumpton negli Stati Uniti. Manca ormai poco alle vacanze, la scuola è quasi finita e il grande sogno di Willy è vincere il Campionato Nazionale di Nintari (un bel dollone d'argento a chi capisce a quale marca di videogiochi si riferisce!) che si tiene durante l'estate. Il compito del giocatore consiste nel tenere Willy fuori dai guai durante il tempo libero e nel farlo allenare per raggiungere una preparazione adeguata alla competizione. Una serie di (dis)avventure si dirama da questo tema centrale: gli viene confiscata la chiave della stanza in cui tiene il Nintari, non ha i soldi necessari per il biglietto d'entrata al torneo e così via. Inoltre se i genitori di Willy si arrabbiano fanno salire la temperatura di un termometro che misura l'entità dei guai combinati. Una temperatura troppo alta e Willy viene punito...



(Sopra) Cos'ha Willy nella sua tasca? Perché sembra di avere a che fare con *Eto Beta*, quel che ci vuole è una schizofrenica inventiva! Sbaglio o quello è un Garbony?

La storia, presentata utilizzando la perfetta animazione della Dynamix, si apre con Willy, tutto gambette nodose e ciuffo sbarazzino, beatamente addormentato durante un discorso particolarmente noioso in occasione della chiusura del semestre tenuto dal preside Frick.

Horny, che vive nello zaino di Willy, è dotato di minor pazienza di quella degli scolari e salta sulla testa del preside causando un vero e proprio pandemonio e facendogli cadere il parrucchino. Risultato: facce rosse tutt'intorno e una punizione per Willy.

E durante la scena della punizione, mentre una vecchia zitella gli assegna un noiosissimo compito e Willy sogna di diventare un campione di Nintari, che, finalmente, il giocatore entra in gioco. Il cursore, fuso ad allora a forma d'orologio, si trasforma in freccia indicando che è possibile interagire.

Una volta entrati nel gioco, ecco comparire l'ormai familiare formato d'interazione della Dynamix. Le immagini dei volti dei personaggi si sovrappongono allo sfondo durante le conversazioni, il cursore si muove attraverso l'area di gioco trasformandosi dalla classica freccia in una piccola icona "azione" che indica la presenza di un oggetto da prendere o manipolare o di azioni da compiere. Le uscite sono evidenziate da un grosso cartello verde con la scritta "EXIT" e le possibili fonti di conversazione sono illustrate dal cambiamento del cur-



È stato Rise of the Dragon che per primo ha catalizzato l'attenzione sui giochi della Dynamix (David Wolf non era proprio all'altezza...). La storia di un detective del futuro incaricato di risolvere un complesso omicidio collegato al traffico di droga ha tenuto occupati recensori e giocatori per un paio di settimane. Il problema è che il gioco dura davvero troppo poco. Come sintomo parziale del proprio successo la scarsa longevità di Rise of the Dragon deriva a) dall'essere incredibilmente avvincente e b) da non permettere mai al giocatore di raggiungere dei vicoli ciechi. Il gioco si articola in maniera così rapida che i giocatori desiderosi di finirlo lo risolvono troppo rapidamente.

Beamish soffre di simili problemi sebbene in misura minore. È concessa parecchia libertà di movimento ed è necessario per correre molta strada - tutto ciò ha lo scopo di rallentare sufficientemente la storia, cosa che bene o male permette al gioco di raggiungere una longevità maggiore.



sore in fumetto.

Premendo il pulsante sinistro del mouse si ha accesso alle "azioni". Se un oggetto si trova vicino al cursore verrà raccolto, se Willy è vicino al Nintari comincerà a giocare e così via. Se il cursore si trova su un'uscita, un messaggio ricorda al giocatore dove conduce. Se si considera che il disco viene usato quasi ogni volta che Willy lascia una stanza è vitale non perdere tempo per entrare e uscire da locazioni scelte erroneamente.

La presentazione di Willy Beamish ha richiesto parecchio lavoro e attenzione. Graficamente è un sogno. I fondali dipinti a mano e incredibilmente ricchi di dettagli rappresentano il punto di riferimento più familiare per i fan della Dynamix. Su una VGA a 256 colori sono davvero splendidi e si adattano sorprendentemente bene alla natura "cartoonesca" del gioco. Diversamente da Rise of the Dragon, il personaggio principale controllato dal giocatore (Willy Beamish) è visibile sullo schermo per quasi tutto il tempo e quando interagisce con persone o oggetti si posiziona in un posto appropriato per farlo.

Questo particolare è più importante di quello che si potrebbe pensare. La Dynamix ha voluto assicurarsi che Willy sia il protagonista indiscusso del gioco e averlo continuamente sullo schermo è la maniera migliore per ricordarlo. Il punto è che il giocatore deve comportarsi come Willy, non come sé stesso. L'immagine di Willy seduto su una sedia in cucina che dondola nervosamente le gambe potrebbe sembrare uno spreco di memoria e di spazio su disco ma aiuta gli adulti a calarsi nel personaggio più facilmente.

Sorprendentemente, la parte del gioco in cui sono confluiti più sforzi è la meno appariscente. Willy Beamish è pieno di deliziose piccole animazioni che arricchiscono il gioco aggiungendo interesse e umorismo. Ma, forse perché il traguardo di far sentire il giocatore come lo spettatore di un cartone animato è stato raggiunto con tale maestria, è facile considerare questi particolari come doverosi. Dopo tutto sarebbe un cartone animato piuttosto noioso se si muovessero solo i personaggi in primo piano, non vi sembra? Su questo livello, almeno, il gioco funziona molto bene, facendo credere al giocatore di essere uno spettatore e permettendogli di progredire nella storia, in maniera molto marginale, per soddisfarlo.

In Willy Beamish gli intermezzi che mostrano cosa sta succedendo in un altro luogo contengono informazioni importanti che altrimenti non potrebbero essere conosciute, ma è lo sviluppo della trama su cui il giocatore non può agire in quel momento che fa la differenza.

Frampton è un posto piuttosto grande con parecchie locazioni da esplorare e siccome Willy è in vacanza, ha parecchia libertà di movimento e può viaggiare per Springfield a piacimento, a patto che torni a casa per andare a dormire. In piccola parte, questa libertà aiuta a combattere la sensazione di essere guidati per mano attraverso l'avventura, perché, almeno a livello geografico, il gioco è molto flessibile.

Questa flessibilità non si riscontra invece nei dialoghi. Le risposte di Willy alle domande degli altri personaggi sono, nella migliore delle ipotesi, limitate a circa tre scelte. Frequentemente le opzioni sono talmente limitate che sembra più di giocare con un libro-gioco che con un programma di numerosi megabyte di codice.



utto quello che ha voluto fare la Dynamix è stato assicurarsi che Willy fosse il protagonista indiscusso del gioco. Averlo continuamente sullo schermo è la maniera migliore per ricordarlo.

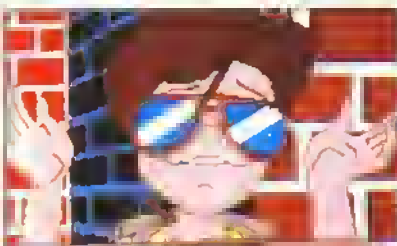
questo è per te!

GIOCO NON INCLUSO



SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle console Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

peccato che non sia quello vero.



fumetti ma si è trascinata dietro alcune "scomode" eredità. Così come è molto facile divertirsi con le vistose incapacità sociali dei personaggi, è assai semplice venir frustrati dall'apparente mancanza di complessità insita nella natura di un gioco di questo tipo.

Resta però innegabile il fatto che Beamish dovrebbe mettere a tacere le critiche sulla longevità che sono state rivolte alla Dynamix di recente. È un gioco molto vasto e sebbene possa risultare frustrante è anche pieno di splendide innovazioni.

La Sierra e la Dynamix stanno andando in cerca di guai producendo periodicamente giochi di qualità troppo elevata. Certamente, se confrontato con i giochi contemporanei, si tratta di una meraviglia grafica ed è abbastanza vasto da tener occupata la maggior parte dei giocatori per un po' di settimane.

[5x] Ecco la casa di Willy a Frampton. E grande intorno a queste locazioni che lui e i suoi amici ritroveranno alla fine della storia.



Versione PC



Alcune opzioni sono presenti per essere ignorate in quanto non aiutano a progredire nel gioco e, al limite, non sono altro che la scusa per una battuta.

Una vasta parte del gioco mostra Gordon, il padre di Willy, alla ricerca di un lavoro. Licenziato di recente da un posto in amministrazione, il padre di Willy è in difficoltà. A sua insaputa la sola ditta in città disposta ad avere un colloquio con lui - una società produttrice di dolcificanti artificiali - è in rapporti molto loschi con i capi di un'associazione criminale. Insieme progettano di acquisire il controllo della città e stanno cercando una persona da usare come capro espiatorio. Willy deve impedire al padre di accettare il lavoro o convincerlo che si tratta di una cattiva idea senza spiegarli il motivo. Come si può ben immaginare, ciò porta a divertenti equivoci e a pericolosi innalzamenti della temperatura del termometro.

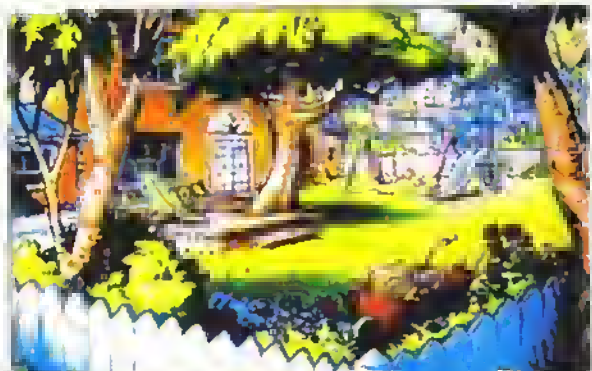
L'umorismo di Beamish è piacevolmente universale. Tenendosi a un livello sufficientemente leggero (le persone calve sono divertenti, mangiare molta pizza provoca leggeri problemi... intestinali) la comicità si basa su una forte caratterizzazione dei personaggi del gioco. Qualche risata a denti stretti può venir destata dalla "ironica" descrizione di oggetti e luoghi ma per la maggior parte, la vena clownesca è stata messa da parte.

Il comportamento dei personaggi è sorprendentemente realistico anche se segue degli stereotipi scontati. Forse a causa della natura caricaturale delle loro azioni risulta facile predire l'umore dei personaggi e agire in modo da trarne dei benefici. Non è difficile trovare la strada giusta attraverso dialoghi ragionevolmente complessi: Gordon è di malumore perché è senza lavoro, così quando chiede a Willy di fargli un favore è meglio agire immediatamente. Tiffany, la sorella di Willy, è una vera arpia e merita di essere trattata con disprezzo. Infine la madre è severa ma giusta. Niente di trascendentale, vero?

Insomma, a cosa ci troviamo di fronte? A un cartone animato interattivo? Ebbene sì. Ma ricordate che i cartoni animati hanno i loro limiti. La Dynamix ha accuratamente catturato l'umorismo e l'improbabilità dei

I possessori di PC dovrebbero essere abituati allo stile Sierra.

Belle confezioni, manuale eccellente e un mucchio di dischi. Giocarla senza hard disk non ha nessun senso, e chi ha la fortuna di avere a disposizione una VGA si prepari a una festa per gli occhi (le foto della recensione sono in VGA). Se volete salvarvi dall'accozzaglia di beep-beep che interpretano il commento musicale, cercate di avere una scheda sonora. È un investimento.



Il giardino di Willy. Il nostro uomo dovrà allontanarsi di notte dalla casa dei suoi genitori per vincere il tumore di Willy.

K VALUTAZIONE



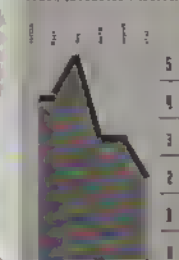
Il sistema grafico è un cartone animato. Nuova concezione di un tema già visto. Insomma, un sacco da esplorare.

805

9 6 4 7

Oh, sì. Avere compiuto alcune avventure della Sierra in passato, bene o male hanno arricchito il vostro interesse per un buon periodo di tempo. Allora perché spendere un sacco di soldi per avere una storia diversa ma uno stile di gioco identico? Bene, seppiate che Willy è sufficientemente diverso e in grado di mantenere elevato il vostro interesse per un ragionevole periodo di tempo, ma cosa più importante, è un grande pezzo avanti nella serie di giochi. Dopo aver finito il gioco, tornerete a riguardarlo per esaminare tutti gli aspetti che non avete notato in precedenza, per vedere i titoli di classe che sono presenti in tutte le scene del gioco. L'ultima, essendo un'avventura, è la longevità e lungo termine il problema. Il personaggio è fin troppo carino e può risultare difficile identificarsi con lui. Si può avere il meglio da Willy se lo si gioca con una saglia intesa di chi l'ha progettato.

GIUOCO INTERATTIVO PARADISI





PROVE SU SCHERMO

Genere: Sparatutto

Casa: Team 17

Sviluppatore: in proprio

Price L.59.900

ALIEN BREED



(In alto) I livelli più avanzati presentano campi di forza a sensa unico e barriere elettriche. Il trucco sta nello spiarne all'interruttore e spalarle e un nuovo paesaggio senza restare fulminati.

(Sopra) Mentre il giocatore avanza per i vari livelli, i dintorni mostrano sempre più i segni della battaglia, e sono costellati dai resti degli alieni.

os'ha l'Alieno per eccellenza che lo rende così disgustosamente affascinante? Forse la sua orrenda implacabilità - non potete cercare di ragionare o di trattare con lui. O forse è la sua mancanza di occhi, che implica che non importa quanto siate bravi a nascondervi, egli riuscirà a trovarvi e a farvi a pezzi.

Oppure la sua disgustosa abitudine di utilizzare corpi umani vivi come incubatrice per i propri piccoli. Qualunque sia la ragione, non c'è dubbio che Alien è il mostro più popolare della moderna storia del cinema.

Ed ora, ecco apparire Alien Breed, il primo gioco realizzato dai Team 17, fino ad ora noti per i loro demo. Alien Breed può essere riassunto come il gioco che degnamente avrebbe rappresentato la licenza di Alien. Non solo l'atmosfera è la stessa del film, ma lo stile di gioco alla Gauntlet è semplicemente fantastico. Alla Team 17 hanno prodotto un titolo forse non molto originale, ma sicuramente vincente.

C'è però un prezzo da pagare: Alien Breed apparirà solo su Amiga, e solo per i possessori di un mega di memoria. Questa limitazione non è in realtà così grave come potrebbe apparire, dal momento che tutti i nuovi Amiga hanno 512K di memoria extra di serie e i prezzi delle espansioni stanno precipitando a vista d'occhio.

La trama del gioco è secondaria con tendenza al ribasso. Una stazione spaziale ha improvvisamente cessato tutte le comunicazioni con la base. È compito di uno o due giocatori, nei panni dei guerrieri più duri dell'universo, scoprire cosa è accaduto. Non si vince nessun premio nell'indovinarlo prima: i responsabili sono alienoidi

lien Breed può essere riassunto come il gioco che degnamente avrebbe rappresentato la licenza di Alien. Non solo l'atmosfera è la stessa del film, ma lo stile di gioco alla Gauntlet è semplicemente fantastico. Alla Team 17 hanno prodotto un titolo forse non molto originale, ma sicuramente vincente.

corazzati e mandibolati - e affamati di carne umana.

Il gioco è diviso in sei sezioni, una per ogni livello della stazione spaziale. Prima di accedere al livello il giocatore deve completare uno specifico compito, altrimenti non potrà entrare nell'ascensore. Nel primo livello il compito è facile: trovare l'ascensore! - ma più avanti le faccende si fanno più complesse, ed inevitabilmente terminano con l'attivazione del sistema di autodistruzione del livello e una fuga disperata prima che l'intero posto salti in aria.

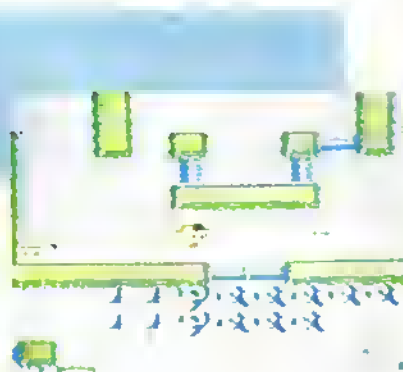
L'azione si svolge interamente davanti agli occhi dei giocatori. Mentre i personaggi si muovono la vista scorre fluidamente in tutte le direzioni, seguendo i loro progressi. La grafica è in generale eccellente e la rappresentazione dei vari livelli è particolarmente degna di nota - con oggetti e attrezzi sul pavimento che rendono perfettamente

l'idea di un luogo abbandonato in fretta. In compenso, gli sprite sono una grossa delusione, soprattutto quelli dei giocatori, e l'animazione è a malapena adeguata - il movimento delle spalle dei personaggi visto dall'alto, in particolare, è veramente mediocre.

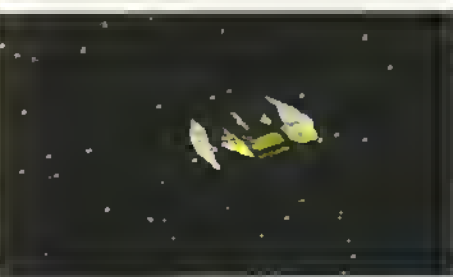
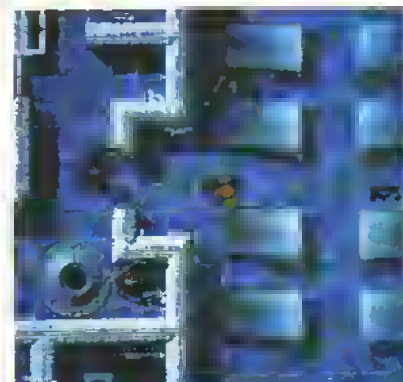
Gli alieni attaccano da tutte le parti, alcuni entrando dai lati dello schermo, altri sbucando fuori all'improvviso da buchi nel pavimento o da prese d'aria nelle pareti. L'assalto non conosce soste. Al contrario di quanto avveniva in Gauntlet, non ci sono "generatori di mostri" che possono essere distrutti per avere un po' di pace. Se si escludono i giganteschi mostri di fine livello che appaiono dal terzo livello in avanti, i personaggi incontrano fondamentalmente due tipi di xenomorfi: di dimensioni umane e di dimensioni più ridotte (i vecchi amici che si attaccano alla faccia...). La loro forza e il loro aspetto variano con il progredire dei livelli, ma è un peccato che i programmatori non abbiano pensato di inserire una maggiore varietà di razze, come alieni, per esempio, che sputassero acido contro i giocatori. Nemmeno i loro schemi di attacco cambiano molto - gli alieni vagano qua e là a caso o si allineano davanti alla loro preda.

I livelli sono più di un labirinto di porte o corridoi. Ci sono numerose cose con le quali interagire o da evitare, come turbine che tentano di trasformare il giocatore in cibo per gatti o campi di forza che possono essere attraversati solo in una direzione. Tatticamente, le più importanti sono le porte antincendio, che possono essere chiuse sparando ai vicini interruttori. Tutte queste caratteristiche aggiungono al gioco un notevole spessore, costringendo i giocatori a pianificare accuratamente il loro assalto a ogni livello. Il sistema più utilizzato durante il gioco è il computer Intex Systems, da cui è possibile accedere a una serie di menu che permettono di acquistare un'arma più potente o qualunque altra cosa da un caricatore a un mazzo di chiavi.

La difficoltà del programma è stata ben bilanciata. I livelli, sebbene molto vasti, sono stati divisi in "zone", quindi il giocatore sa sempre dove si sta dirigendo e se quella è la direzione giusta o meno. Mentre i giocatori progrediscono nel gioco, i labirinti tecnologici diventano sempre più complessi, gli alieni sempre più inferociti ed i terminali



Alien Breed deve molto a **Alien**, ma ancora di più a **Gauntlet**. Il coin-op dell'Atari apparve nel 1985 e vantava un'azione frenetica nella quale maghi e guerrieri controllati individualmente da quattro giocatori combattevano contro orde di mostri fantasy cercando di recuperare quanti più tesori fosse possibile. **Alien Breed** manca di molte delle qualità migliori di **Gauntlet**, come la vasta varietà di avversari e i personaggi con diverse abilità, ma le rimpiazza con labirinti complessi e ricchi di particolari, e un'atmosfera straordinaria. Ancora più importante, le missioni che devono essere risolte durante il gioco aggiungono al programma quello spessore e quel senso di progressione verso una meta finale che in **Gauntlet** mancava completamente.

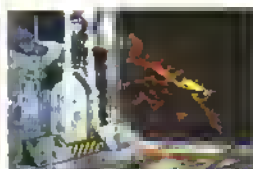


Topher Richter è famoso tra gli utenti Amiga per le sue animazioni di Star Trek. Alla Team 17 ha scritto l'intelligente scelta di sfondi: l'introduzione del loro gioco, e l'uscita è veramente sorprendente - superiore perfino alle blasonate presentazioni della Pygmalion.

Alto! Una nave spaziale solitaria - aggrappata per lo spazio infinito. A bordo ci sono i due duri più duri dell'intera galassia - così duri che dormono nudi su letti di filo spinato e si fanno la barba con il machete. Ma perfino loro potrebbero non essere in grado di affrontare ciò che li attende.

Ai d-i in alto! Ecco la loro destinazione - e il loro destino. Mentre la nave si avvicina alla procedura di attracco, due uomini controllano con i loro strumenti se la stazione mostra segni di vita. Niente. L'intero posto sembra deserto. Da nessuna parte ci sono indizi che fanno presagire l'orrore che li attende.

E da al centro e in basso la nave si muove e si muove e gentilmente - cosa nell'hangar principale della stazione spaziale. Benvenuti all'inferno, amici.



GIOCA TE,



HEI TERRESTRI!

Qui è Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

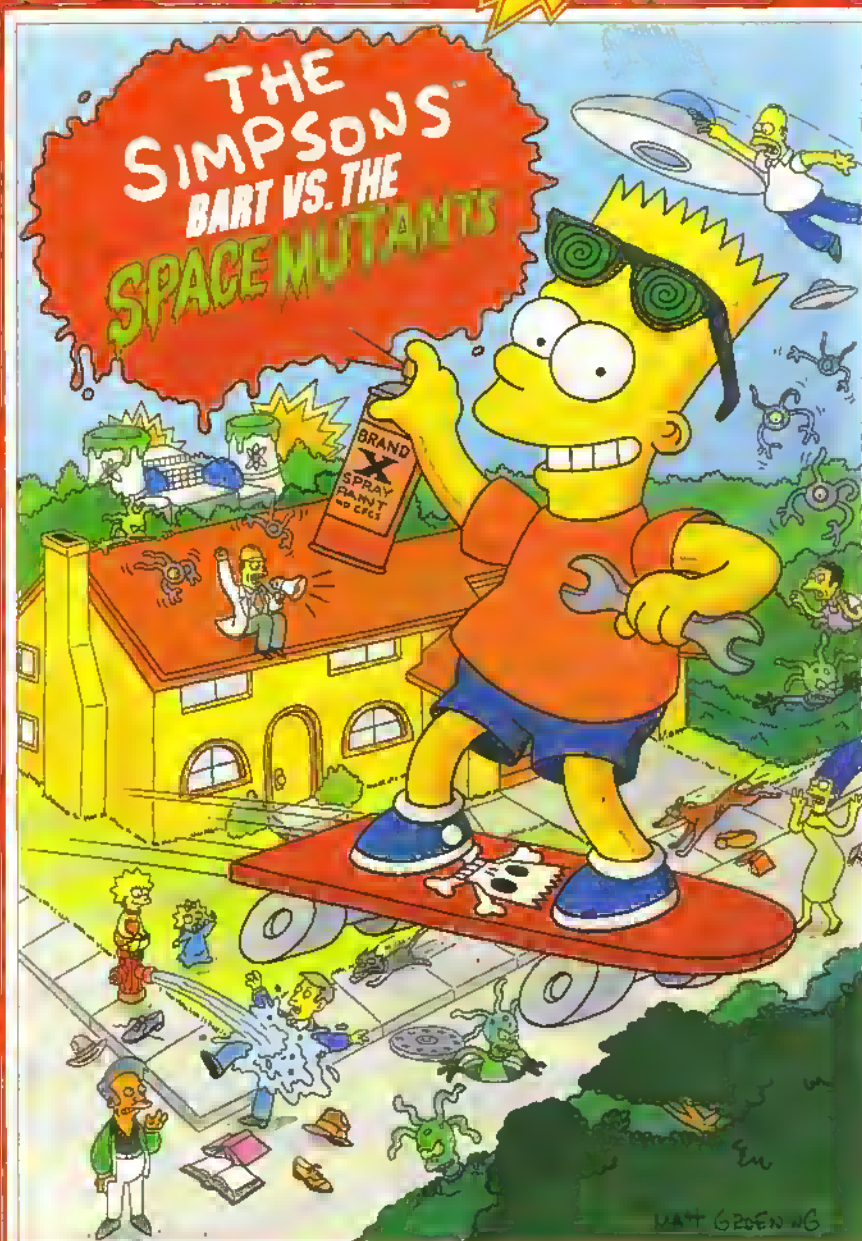
E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e pulitici, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta!

CHE GUAI, NON E' VERO? Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri. E' meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certo una vita facile.

Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

SALVA LA TERRA!

ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!



Acclaim

ocean

LEADER

DISTRIBUZIONE

ACCLAIM™ AND MAKING OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.

© 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

più scarsi. Bilanciando intelligentemente la possibilità di raccogliere armi più potenti con l'aggressività degli alieni, i programmatori si sono assicurati che il gioco non sia mai troppo sbilanciato a favore di uno dei due contendenti e l'impegno è costante. Sfortunatamente non c'è un sistema di parole chiave, e può rivelarsi un po' noioso dover risolvere più e più volte i primi livelli prima di riuscire ad accedere a quelli più alti.

L'atmosfera claustrofobica di "uno contro cento" di *Alien Breed* meglio che da qualunque altro titolo attualmente sul mercato. La rappresentazione degli alieni è abbastanza simile a quella dei film da rievocare l'immagine senza incorrere in problemi legali, mentre il sonoro, con il suo cocktail di mitragliate, urla, e strida aliene è sicuramente all'altezza del suo compito. Il miglior uso degli effetti sonori del gioco si ha quando viene attivata la sequenza di autodistruzione: il ronzio delle apparecchiature aumenta di intensità, l'orologio ticchetta e il computer avverte, sempre più pressante, "Distruzione imminente!". Molti hanno ipotizzato, un passato, cosa sarebbe successo



Versione Amiga

La presentazione è ottima, senza dubbio.

L'introduzione di Tobias Richter è da tanto di cappello e lo scorrimento è fluido e veloce. Ogni elemento del gioco - se si escludono gli sprite e alcune animazioni - è di altissima qualità. Se avete la memoria per farlo girare, non perdetevi questo superbo sparattutto.

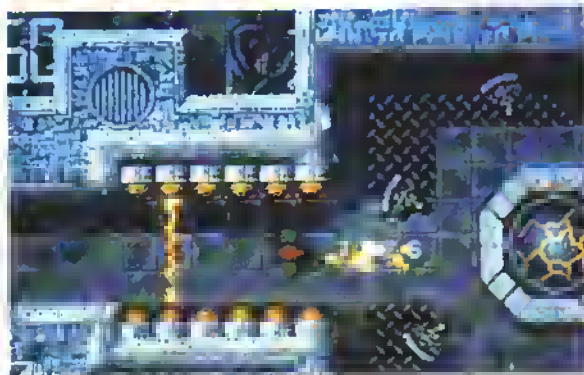
(sopra) Nel secondo livello il compito del giocatore è di distruggere il computer centrale della stazione. Tutto è bene quel che finisce bene, ma purtroppo riuotare nella missione significa attivare il meccanismo di autodistruzione dell'intero livello. Le luci si spengono e i corridoi vengono illuminati solo dalle luci rosse di emergenza. A questo punto, normalmente, si accende una disperata corsa contro il tempo.



(sinistra) Dal terzo livello in avanti bisogna fare i conti anche con i locali rastrellanti di fine livello. La routine non cambia rispetto ad altri giochi: sparate, sparate, sparate... a occhio al centro tv cchi.

(basso) Il computer centrale di cui abbiamo parlato prima viene mostrato in tutta la sua gloria. Quando il giocatore entra nel corridoio, raggi laser si proiettano dalle pareti impedendogli la fuga. L'unica opzione è sparare come dei matti ai blocchi istanti che appaiono al centro e sperare che esplodano prima del giocatore. Se l'operazione ha successo, basta toccare il centro del computer per attivare il meccanismo di autodistruzione.

cosa sarebbe successo quando dei realizzatori di demo si fossero messi seriamente a creare un gioco utilizzando il loro indubbio talento. Bene, ora conosciamo la risposta. *Alien Breed* è un buon titolo d'azione, ottimamente realizzato e con sufficiente spessore da gratificare anche i giocatori più esigenti. L'unico neo è che con 512K di memoria in più alla Team 17 avrebbero potuto puntare più in alto rispetto a questo clone migliorato di *Gauntlet*.



K VOTO



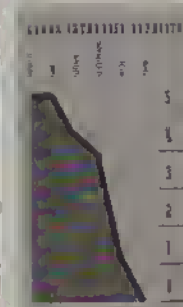
Anche grazie a tutte le voci con uno speso solo non comune, l'impiego costante a difficoltà ben bilanciata. L'eccezionale utilizzo degli effetti sonori contribuisce all'atmosfera di tensione.

875 AMIGA
9 3 10 9

La presentazione e la giocabilità immediata contribuiscono ad attirare immediatamente l'attenzione. La presenza di nuove armi a mano a mano che il gioco procede, può non parlare dei campi di miniere in ogni livello, contribuiscono a tenere desto l'interesse a danno significati a un gioco che «trattando» al risurrebbe a un'azione di fuoco dietro l'altra contro il mostro di turno. Nonostante l'incredibile difficoltà degli ultimi livelli, non ci vorrà moltissimo a terminarlo, a quel punto è probabile che non lo richiederà più.

PROVE SU SCHERMO

ALIEN BREED



Abbiamo allungato le recensioni e vogliamo parlarvi del maggior numero di giochi possibile. In queste pagine recensiamo in modo rapido e veloce quelle novità che non trovano spazio per avere più pagine. Il fatto di comparire in *Striscia il gioco* non significa che non sia un titolo di valore. Semplicemente vuol dire che in maniera veloce vogliamo darvi tutte le informazioni necessarie. Così una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se quel gioco può entrare nella vostra raccolta...

CHAMPION DRIVER

IDEA, Amiga, L. 49.900

Champion Driver, della Idea, ricorda molto da vicino il loro precedente *F1 GP Circuits*, anche se questo nuovo lavoro si presenta come un prodotto migliorato sotto molti aspetti (ma perché due giochi simili?), confermando così quello che era già stato detto in precedenza (vedi K32).

Il giocatore può scegliere di cimentarsi in cinque diverse categorie: Go Kart, Rally, Formula 3, Prototipi e Formula 1. Lo scopo del gioco è, ovviamente, quello di diventare campione di ognuna delle singole classi, cercando di guadagnare più soldi possibili e poter così potenziare il proprio mezzo. È possibile gareggiare in una qualsiasi di queste cinque categorie: scegliendo la Formula Kart si ini-

zia il campionato vero e proprio. Questo è composto da dieci circuiti per ogni categoria, e arrivando nei primi tre posti al termine di tutte le dieci gare, si viene promossi al grado superiore. Scegliendo invece un'altra classe motoristica verrà data al giocatore la possibilità di cimentarsi in una sola gara tra le dieci previste.

Oltre a migliorare la vettura bisogna tener conto anche del circuito, infatti a seconda della posizione geografica di quest'ultimo, gli agenti atmosferici influiranno sulla macchina, e solo una scelta adeguata dei pneumatici potrà assicurare la vittoria.

Per concludere possiamo dire che *Champion Driver* comprende solo l'aspetto "giocosco" del mondo dei motori, non va certo più in là.



ACTION STATIONS!

Storm Computer, Amiga, L. 39.000

La STORM COMPUTERS mette a segno un colpo... da 30 anni!

Action Station! è un gioco di simulazione che ricostruisce accuratamente i problemi che gli ammiragli dell'epoca d'oro delle corazzate dovevano affrontare quando portavano le loro flotte in alto mare. La scala è a livello di singola nave e ogni turno di gioco rappresenta tre minuti di tempo reale.

Ogni turno di gioco è diviso in due fasi: pianificazione ed esecuzione. Durante la prima fase il giocatore decide le azioni che le sue navi intraprenderanno durante il turno. Bengala e proiettili illuminanti per gli scontri notturni, fuorigeni, aerei imbarcati e siluri sono tutti elementi a disposizione del giocatore.

Terminata la fase degli ordini la parola passa al computer. Le azioni intraprese dalle due flotte vengono confrontate e i risultati mostrati sulla mappa.

Un difetto del programma è la lentezza con la quale il pacchetto grafico disegna le masse di terra. Ogni volta che si sposta il punto di vista in una battaglia comprendente anche lembi di terra il programma ridisegna questi tratti di mappa con una lentezza esasperante, aumentando la durata di un turno di gioco anche del triplo. Inaccettabile su un computer come l'Amiga.

Per il resto, *Action Station!* è veramente un buon gioco: rapido, storicamente e tecnicamente accurato, e avvincente.



AMNIOS

Psygnosis, Amiga, L. 49.900

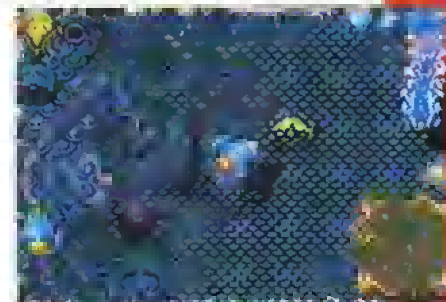
Amnios, è il nuovo spara e fuggi di una grande casa di software come la Psygnosis, ma con una trama piuttosto particolare: distruggere Oncabloc (e fin qui niente di particolare) una forma di vita cancerosa che si alimenta dell'essenza dello spazio-tempo (Gesù!).

Voi comandate la solita astronave e dovete distruggere, su ognuno dei 10 pianeti viventi, una data percentuale di bio-esseri oppure salvare alcuni umanoidi. Durante il vostro lavoro potrete raccogliere vari tipi di DNA, che portati a una nave madre saranno sintetizzati in diverse armi a seconda del DNA raccolto. La vostra azione di blastaggio si sviluppa, co-

me già detto, su dieci diversi pianeti viventi. Ciascuno è composto da foglie, da squame o da epidermide, inoltre ogni pianeta dispone di cervello, occhi, cuore e arterie ed è in grado di generare orde di bio-esseri.

Amnios non è il solito spara e fuggi dove bisogna solo disintegrare qualsiasi cosa si muova: bisogna anche ragionare (non moltissimo, però...).

Inoltre l'aspetto più accattivante è l'impressione di avere a che fare contro un'enorme essere vivente intenzionato a distruggerci, il che rende il gioco molto compulsivo.



MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Testiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

Scheda Joystick
Microchannel
L. telefonare

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➔Prezzi IVA compresa
➔Spese Postali L. 10000
Per ordinare basta una
telefonata pagherete in
contrassegno al postino
I prezzi possono essere
soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Bat	60000	60000	60000
Big Deal	70000	70000	
Big Game Fishing	60000	70000	70000
Bill Elliotts Nascar		70000	
Billy The Kid	50000	60000	50000
Blade Warrior	50000		
Chips Challenge	30000	30000	
Dark Man	30000		
Dragon Fighter	50000		
F 29 Retaliator	50000	60000	
F 117 A Nighthawk		90000	
Final Fight	30000		
Gateway Savage... S.S.I.		70000	
Gunship 2000		90000	
Hunter	50000	Soon	
Inter. Champion. Athleti	40000		50000
Jetfighter II		80000	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactics	20000		
Last Battle	49000	49000	49000
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		99000	
Links Bayhill Course		50000	
Mega fortress		60000	
Mega travellet I	60000	60000	
Moonshine Racers	30000	30000	
Outrun Europe	Soon	Soon	
R-Type II	60000		
Railroad Tycoon	80000	80000	
Return Of Which Lord	30000		
Riders Of Rohan	60000	60000	60000
Road & Car I		33000	
Robin Hood	50000	50000	
Red Land	50000		
Shadow Soccer	60000	70000	60000
Shanghai II	60000	60000	Soon
Silent Service II	80000	80000	
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Test Drive III	65000	65000	
Their Finest Mission		50000	
Thunder Hawk	59000	69000	59000
UMS II	70000	80000	70000
Wing Commander II		80000	
Wing Commander Mis.1		30000	
Wing Commander Mis. II		30000	
Wrath Of The Demon	70000	70000	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Altered Destiny	60000	65000	
Beast Busters	30000		
Big Business	50000	50000	
Bloodwych		70000	
Captain Planet	50000		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Death Knights Of Krynn	70000	70000	
Falcon III		10000	
First Samurai	50000		
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		
Heart Of China		90000	
Hudson Hawk	30000		
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		80000	
Last Battle	49000	49000	
Last Ninja III	50000		
Leisure Suit Larry 5		90000	
Lord Of The Rings	60000	70000	
Lotus II	50000		
Magic Pockets	50000		
Manchester United Europe	50000	50000	
Martian Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mania	70000		
Mega travellet II		70.100	
Midwinter II	70000		
Mig-29M Super Fulcrum	70000	80000	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	
Pro Tennis Toni II		50000	
Return To Europe (Kick Off)	20000		
Rise Of The Dragon	100000	90000	
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Heat	30000	30000	
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	
Space 1889		70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	
Strike Manager	60000		
Team Suzuki		60000	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	
Utopia	70000		
Wacky Races	30000		
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	30000		

MEGADRIE

Allen Storm	New Zealand Story
Air Diver	Phantasy Star II
Alex Kidd M.W.	Phelios
Altered Beast	Rambo III
Iskion	Rastan Sagn II
Batman	Zany Golf
Battle Squadron	Space Harrier II
Fatal Labyrinth	Super R. Basket
Volfied	Stormlord
Rainbow Islands	Whip Rush
Onslaught	World Soccer
Ghostbusters	Twin Hawk
Great Herculac	Street Smart
Insector X	Spiderman
Moonwalker	Super League Baseball
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghoulis'NGhost
Mickey Mouse	Super Hang On
Atomic Robokid	Traxton
Hudokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Warrior Of Rome
Populous	Crick Down

DISPONIBILE
NUOVO
JOYSTICK

GENESIS
TAC 50
L.49000

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5

L. 390.000

Versione per Microchannel
con chips C/MS su scheda
L. 790.000

Geoworks Ensemble

manuale e programma in italiano
L. 299.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5"
portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

CAPTAIN PLANET

Mindscape, Amiga, L. 49.900

Se siete contro la caccia, ce l'avete a morte con coloro che buttano le cartacce per terra, siete sempre presenti alle manifestazioni contro il nucleare e siete iscritti al partito Verde, allora questo gioco fa per voi. Infatti in *Captain Planet* potete scatenare la vostra collera ecologica contro tutti quegli elementi (scorie radioattive, bombole, ecc.) che minacciano di distruggere l'intero ecosistema del nostro pianeta, isole comprese.

A parte i moralismi *Captain Planet* è un mediocre gioco di piattaforma basato sul noto (almeno all'estero) cartone animato "Captain Planet and the Planeteers" che in America ha già riscontrato un discreto successo. Lo scopo è quello di

difendere la terra dagli elementi inquinanti che minacciano di distruggerla.

Il gioco si suddivide in sei livelli. Nei primi cinque il giocatore impersona uno tra i personaggi che rappresentano le delle forze della natura. Ogni livello è ambientato in una localizzazione diversa del pianeta, e molteplici sono le avversità che si presentano. L'obiettivo da raggiungere varia in ogni livello, infatti mentre nel primo bisogna eliminare le scorie tossiche, nel secondo occorre distruggere dei palloni contenenti il gas CFC, e così via. Ma solo quando saranno state portate a termine con successo le prime cinque missioni, entrerà in azione Captain Planet nell'ultimo e decisivo livello.

4D SPORTS BOXING

Mindscape, Amiga, L.

L'amighista medio, particolarmente negli ultimi tempi, soffre di un complesso di inferiorità di MHz nei confronti dei colleghi MSDossiani che possono permettersi, grazie alla potenza di calcolo delle loro macchine, di sbandierare software ludici e teatrali ultrafluidi, nonché giocabilissimi. Con *4D Sports Boxing* è arrivato il momento della riscossa. Con *4D Boxing*, gioco che sembra uscito dai sogni proibiti di un fan di Rino Tommasi: un'accurata simulazione dello sport pugilistico vista da una prospettiva televisiva o soggettiva, piacevole addirittura se la si osserva senza giocarla (ho perso un'ora fissando il monitor su cui davano "Computer vs. Se Stesso"). Molteplici le possibilità di intervento

da parte del giocatore sia in fase di preparazione del pugile, variando parametri tecnici (altezza, peso, velocità, potenza, ecc.) e non, sia nel corso dell'incontro modificando le inquadrature, il livello di dettaglio, la folla, entrando addirittura nella cabina di regia. È possibile incrociare i joystick con un avversario umano o con il computer (che avrà invariabilmente il nome del vostro prof, di matematica), scegliendo tra una singola esibizione o la scalata verso il campionato del mondo; i colpi consentiti sono tutti quelli del repertorio classico, compresi quelli bassi che però possono farvi squalificare. Attenzione però, necessita un mega di memoria. Secondo il mio personalissimo cartellino 910.

LAST BATTLE

Elite, Amiga, L. 49.000

"Finalmente è arrivato Kenshiro" sento già gridare da mezza Italia videogiochista. Tempo al tempo... Il gioco è diviso in livelli, una volta completato uno apparirà lo schermo della mappa, nel quale Ken potrà decidere la sua prossima destinazione, sia essa un'altra città, con magari un personaggio con cui parlare un labirinto o la localizzazione di Gromm, Gross o Garrok i tre perfidi nemici. Detto così non sembrerebbe neanche male, però... beh, tanto per cominciare il gioco sembra una versione "slavata" della cartuccia per Megadrive, che originariamente non era un grande. Gli sprite sono colorati male, quasi sbiaditi, e animano in modo molto, ma molto povero. I fondali sembrano ritagli di cartoncino tipo "scenografia film western"

e la mancanza di parallasse ne sottolinea la piatezza. I comandi rispondono con un lieve ritardo, comunque percepibile, e quando avete a disposizione i colpi multipli, una volta atterrito un avversario Ken se ne starà lì a terminarli e la sua serie di pugni, martoriando l'aria, mentre lo sprite che lo attacca da dietro l'ha già colpito e scappa a bersi il suo mentato caffè. Il gioco è difficile quindi, ma per i motivi sbagliati. *Last Battle* è una realizzazione frettolosa e scialba sull'Amiga come lo era su Megadrive, ha poco o niente a che vedere con 'sto benedetto Kenshiro e nonostante tutto piacerà ai fan del personaggio. Potenza dei Japan....

NEBULUS II

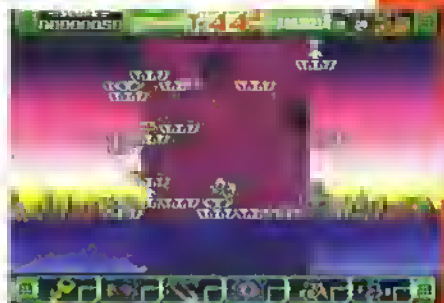
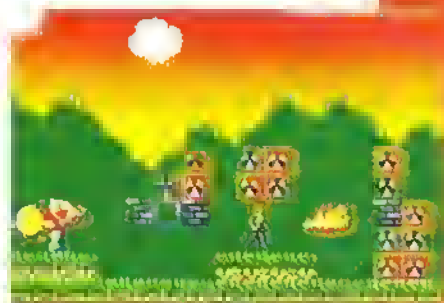
21st Century Ent., Amiga, L. 29.900

La vita di un demolitore di torri non è mai tranquilla. Infatti, uno non può neanche andare in pensione dopo aver portato a termine il suo ultimo incarico, che subito lo richiamano per affidargli un nuovo lavoro.

Questo è pressappoco quello che è successo a Pogo che, dopo aver distrutto tutte le torri nel precedente *Nebulus* è stato ora richiamato dal suo ex-capo della Tower Destructor Inc. Purtroppo non ha potuto nemmeno rifiutare, infatti lo Zio, uno dei peggiori criminali dell'universo si è impossessato delle torri della vita che garantiscono il ricambio di ossigeno sul pianeta, e solo Pogo è in grado di liberarle.

Le torri vanno inizialmente distrutte e quindi ricostruite. Per far ciò bisogna scalare ogni torre fino in cima, distruggerla e quindi ricostruirla cercando di completare almeno l'80% di essa. Terminata anche quest'ultima fase si passa alla torre successiva attraverso un sottogioco dove è possibile ottenere diversi bonus. Naturalmente le torri non sono disabitate, infatti durante il suo cammino Pogo dovrà fare i conti con numerose creature che cercheranno di ostacolarlo in tutti i modi.

Questo è praticamente tutto per quel che riguarda *Nebulus*. Un ottimo gioco, migliorato rispetto al suo predecessore, sotto il punto di vista grafico e sonoro.



IL GIOCO STRISCIA

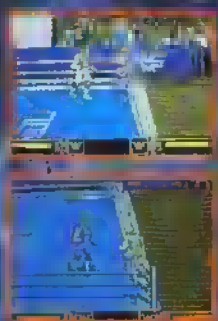
IL BRIVIDO E I COLPI VIOLENTI
DELLA WORLD WRESTLING FEDERATION™
ORA IRROMPONO SUL TUO SCHERMO!

MISURA LA TUA FORZA IN QUESTA AVVINCENTE SERIE DI INCONTRI DI WRESTLING. DIVENTA
UN CAMPIONE INCONTRASTATO NEI PANNI DI HULK HOGAN™, THE ULTIMATE WARRIOR™
O THE BRITISH BULLDOG™.

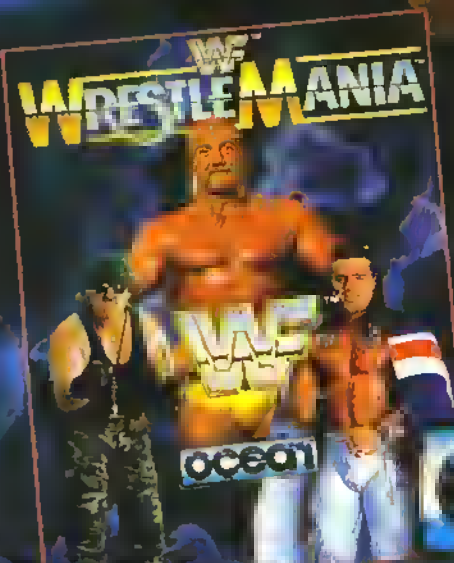
COMBATTI PER SOPRAVVIVERE CONTRO SGT. SLAUGHTER™, THE WARLORD™ E
UN'INFINITÀ DI ALTRE STELLE DELLA WWF™.

TUTTO E' PERMESSO
IN QUESTA LOTTA PIENA D'AZIONE!
E SOLO IL PIU' FORTE PUO' AVERE LA MEGLIO...

WRESTLEMANIA



LEADER
BEST OF THE BEST

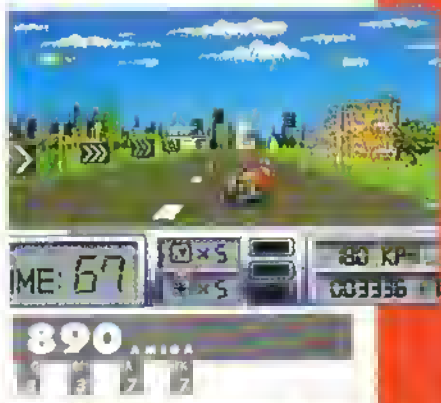


OUT RUN EUROPA

U.S. Gold, Amiga, L. 29.900

Dopo oltre due anni di attesa ecco finalmente arrivare il terzo episodio della saga di Out Run. Il compito della Sega, che fece la sua apparizione diversi anni fa nelle sale giochi, divenne immediatamente un cult game. Correrne con una favolosa Ferrari e una biondona mozzafiato a fianco usciva dal campo dell'immaginazione per diventare qualcosa di accessibile a chiunque infilasse il gettone nell'apposita fessura. Purtroppo il gioco fu convertito in modo assai discutibile, così come il seguito. Turbo Out Run, deludendo i fan dell'originale, Ma Out Run Europa è tutta un'altra storia. La prima differenza è che questo titolo non è una conversione, ma un capitolo completamente nuovo. Nei panni di un agente segreto dobbiamo

portare un messaggio di importanza vitale a Berlino, attraversando mezza Europa e utilizzando i mezzi più diversi (moto, acqua-scooter, automobili) ed eludendo gli attacchi degli agenti rivali. Gli scenari sono cinque, divisi in dieci tappe. Partendo dall'Inghilterra raggiungerete la Francia, Spagna, passando dall'Italia prima di raggiungere Berlino. È possibile raccogliere sul proprio cammino dei power-up che vi permettono di raggiungere alte velocità e missili necessari per eliminare gli avversari. La grafica è eccellente e le musiche convincenti (anche se gli effetti sonori sono mediocri), ma quello che stupisce è la velocità. La varietà inoltre è un punto di forza, Out Run Europa si può definire come uno dei migliori giochi di corsa mai apparsi per Amiga.

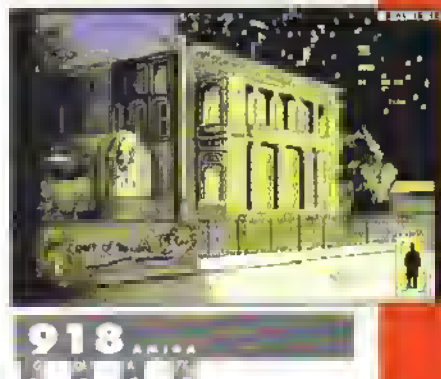


RISE OF THE DRAGON

Dynamix, Amiga, L. 91.900

Quando questo gioco è uscito per PC, ha stupito per la sua pittoresca grafica in stile cyberpunk: ogni locazione dell'avventura è stata disegnata con i 256 colori della VGA, e quasi in tutte le schermate c'era almeno un'animazione. Inoltre Rise of the Dragon è stato il primo gioco della Dynamix a utilizzare l'interfaccia di controllo interamente gestita dal mouse. Anche se è un'avventura sotto tutti gli aspetti, non dovrete digitare nessun comando come piedi, esamina, vai, ecc, perché controllerete la dura vita del vostro investigatore alla Harrison Ford, interamente via mouse. La versione per Amiga è molto simile a quella originale, ma

per poter vedere le animazioni e alcuni particolari dovrete essere tra i pochi fortunati ad averne 2 mega di espansione, altrimenti dovrete accontentarvi di una versione con meno particolari. Il vero problema è dato dal numero dei dischi, 10 (dieci sì o!). Certo alla Dynamix hanno fatto il possibile e non dovrete sostituirli troppo spesso, ma tenendo presente che ogni volta che entrate in una nuova locazione il drive inizia a girare, se non avete almeno il secondo drive, dovrete costringere il fratellino a sostituire i dischi! Se siete muniti di hard disk lo finirete in due giorni, altrimenti in una settimana.



RUGBY-THE WORLD CUP

Domark, Amiga, L. 29.900

L'Australia s'è aggiudicata la Coppa del Mondo di rugby, ma con il gioco della Domark chiunque potrà cambiare il risultato finale a vantaggio della squadra che ha più cuore, sia essa l'Italia o le Samoa Occidentali.

C'era molta attesa per questo gioco che era stato definito il Kick Off del rugby, ma vi posso dire fin da subito che la delusione è quasi palpabile una volta che si comincia a giocare.

La grafica e la presentazione generale sono buone e ricreano lo spirito di questo sport appieno. La nota dolente, ma faremmo meglio a definirla una sintonia, è legata alla giocabilità. Le azioni alla mano che sono il succo del rugby,

e che per gli appassionati di questo sport sono meglio di un dribbling di Maradona, sono difficilmente realizzabili, e una volta presa la palla diventa molto facile segnare una meta senza che gli avversari vi contrastino. Per non parlare delle mischie, che il più delle volte si risolvono con placaggi immediati in mezzo al gruppo.

Si credeva che un gioco come il Rugby meritasse una simulazione per computer che gli rendesse merito, e sinceramente in molti erano convinti che Rugby The World Cup sarebbe riuscito nell'intento. Purtroppo non è così, perché se volete vedere del buon Rugby continuate a sintonizzarvi su Tele+2.



SHADOW SORCERER

SSI, Amiga, L. 59.900

Il nuovo gioco della SSI/TSR parte con due encomiabili intenti: coprire quella parte della Guerra della Lancia non narrata dai libri (da Pax Tarakas alle Miniere di Thorbadin) e introdurre un nuovo sistema di gioco che possa sostituire o porsi in alternativa all'ormai antiquato 'Pool'.

Libera i prigionieri dalla fortezza/prigione del malvagio Verminard, gli Eroi della Lancia devono attraversare centinaia di miglia di territorio desolato se desiderano portare in salvo i profughi nell'accogliente regno dei nani. I personaggi protagonisti sono gli stessi del libro (come già accadeva in Heroes e Dragons of

Flame). La vista è in 3D isometrico alla Cadaver, ma ben quattro sono i personaggi che appaiono sullo schermo all'inizio della partita. Questa vista è utile soprattutto durante i combattimenti, mentre il progresso strategico della compagnia può essere meglio seguito su una mappa a esagoni. Due sono i difetti del programma: un sistema di gioco ostico e poco funzionale (che non regge il confronto con lo stesso Cadaver o con l'imminente Shadowlands) e una trama confusa spesso carente di quegli elementi che rendono un GdR avvincente (obiettivi a breve termine, misteri e problemi logistici da risolvere). Un'occasione mancata sotto molti punti di vista.

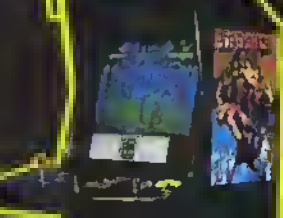
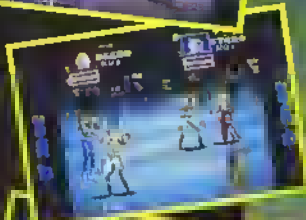
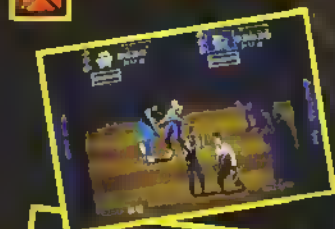


IL GIOCO STRISCIA

IL N. 1 DEI SUCCESSI COIN-OP ARCADE

PIT-FIGHTER

TM



SCREENSHOTS AMIGA

Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe thailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla! Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento. Una sfida brutale e appassionante!

C64
AMIGA
PC

LEADER
Entertainment

DOMARK

TENGGEN

© 1992 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation.
Programmed by Tengen London.
Artwork and Packaging © Domark Group Ltd.
Published by Artwork Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lucy Road, London SW15 3PW

<http://speccy.altervista.org/>

<http://speccy.altervista.org/>

SPACE QUEST I

Siera, PC, L. 89.900

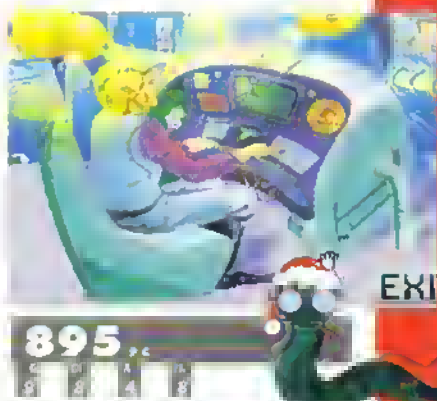
Dopo gli annunci e le anticipazioni di K (vedi N. 9), ecco che finalmente è arrivato in Italia il primo prodotto della cosiddetta "Collector's Edition" californiana dalla Siera.

Si tratta di **SPACE QUEST I: The Sarien Encounter**, che non perdendo nulla della vena umoristica originale, è riuscito con grafica e suono aggiornati a diventare di nuovo un'ottima scelta d'acquisto per gli amanti degli avventure.

Ecco quindi i fondali disegnati a mano e poi digitalizzati in VGA a 356 colori, varie scene di animazione e una colonna sonora che utilizza le schede sonore più diffuse.

Roger Wilco, dopo l'abbordaggio della propria

nave spaziale da parte dei cattivissimi Sarien, deve riuscire a fuggire, rendendogli poi pan per focaccia liberando il pianeta Xenon dalla schiavitù che gli alieni vorrebbero imporgli. La storia è simile a quella della versione originale, ma vi sono diverse varianti: alcuni enigmi sono nuovi di zecca, altri invece sono stati diabolicamente modificati, per cui anche chi ha già giocato a **SQ I**, potrà riaccostarsi a questo vecchio classico revisionato e tirato a lucido con la prospettiva di divertirsi ancora. La grafica è perfetta, al livello di **SQ IV** per intenderci, mentre la colonna sonora (usando la Sound Blaster) è di primissimo ordine. Mi pare che basti e avanzi per farvene decidere l'acquisto! Un neo? Il prezzo!



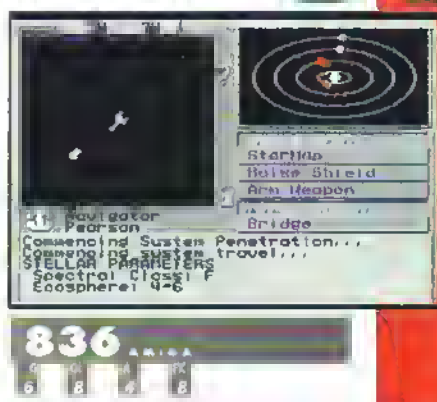
STARFLIGHT 2

Electronic Arts, Amiga, L. 59.900

Sono trascorsi "anni" dalla disperata corsa contro il tempo narrata in **Starflight**. Nuovi regioni della galassia si aprono davanti agli occhi stupiti degli esploratori umani e dei loro alleati. I vecchi nemici sono ancora in giro, come gli odiati Spemini, mentre nuove razze si affacciano sulla scena. Improvvisamente proprio i guerrieri Spemini entrano misteriosamente in possesso di nuove e micidiali armi, e iniziano una campagna di conquista sistematica. Il segreto del loro potere sembra essere custodito nel cuore dell'immensa nebulosa che con la sua minacciosa presenza domina la maggior parte di quel lontano settore galattico.

Starflight 2 riprende il sistema di gioco del primo

titolo aggiungendovi una componente commerciale prima sconosciuta. La vista è dall'alto e il movimento dell'astronave sulla mappa galattica ricorda un'Ultima dello spazio. L'equipaggio del vostro vascello è formato da sei persone di razza e caratteristiche differenti. La nave spaziale può essere migliorata e potenziata acquistando nuovi componenti con il denaro ottenuto commerciando, e occorrerà ogni briciolo di fortuna per risolvere l'enigma e fermare la minaccia dei malvagi Spemini. **Starflight 2** non è graficamente eccelso, e ha una struttura di gioco molto semplice. Ma la trama avvincente e l'ottima caratterizzazione delle razze aliene e dell'universo in generale garantiscono giorni e giorni di divertimento puro. Se vi piace *Star Trek*, vi piacerà **SF2**.



TERMINATOR II

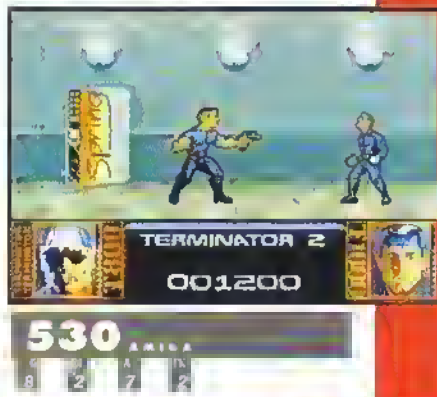
Ocean, Amiga, L. 29.900

Ritenuto, a ragione, tra i film più costosi della storia del cinema **Terminator II** ha riscosso, all'estero, un grandissimo successo, grazie soprattutto alla massiccia presenza di Schwarzenegger e agli impressionanti effetti speciali.

Purtroppo lo stesso discorso non può essere fatto per il videogioco che nonostante tutta la campagna pubblicitaria e il tempo speso per realizzarlo, si rivela essere un prodotto decisamente scadente. Il gioco è suddiviso in sezioni, dove il giocatore, nei panni del T800, deve difendere John Connor, futuro leader della lotta contro le macchine, dal T1000 che vuole ucciderlo. Il gioco è diviso in otto livelli e ognuno di essi ha una diversa struttura

di gioco, infatti nel primo bisogna combattere contro il T1000 in una sorta di picchiaduro, nel secondo scappare con una motocicletta in una sezione con vista dall'alto, ecc.

T2 presenta una grafica ottimamente definita e un suono "decente", inoltre ci sono delle ottime sequenze animate all'inizio di ogni livello che indicano quello che bisogna fare. Purtroppo però manca la giocabilità, infatti l'eccessiva difficoltà di alcune sezioni rende il gioco decisamente frustrante e noioso. Concludendo possiamo dire che **T2** si rivela essere l'ennesima licenza sprecata, per un gioco che non diventerà neanche i maniaci di questo genere. Se avessero acquistato la licenza del gioco per farne un film, sarebbe stato un fiasco totale.



TIME HORN

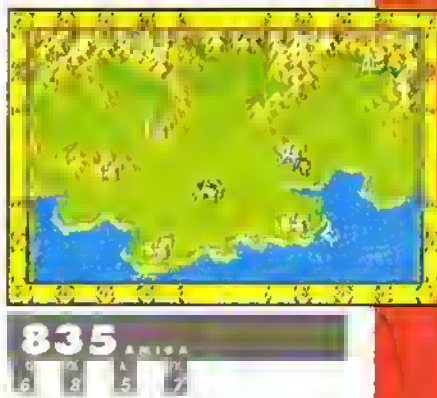
Lindasoft, Amiga, L. NC

Recuperare il corno del tempo e salvarci il regno dalle forze oscure e che lo dominano. Questo, in poche parole, è lo scopo principale del nuovo gioco firmato LindaSoft.

Time Horn è un GdR che vi trasporta nei panni del cavaliere Mordred, nel tentativo di salvare il suo regno. Per farlo dovrà prima recuperare cinque chiavi, le quali sono custodite nelle cinque fortezze di Soldoro. Non appena le avrà collezionate potrà dirigersi al tempio di Soldoro, e tentare di recuperare il sacro corno.

Al principio non è però possibile affrontare direttamente queste missioni, infatti occorre incrementare la propria forza ed esperienza, ma

soprattutto assoldare dei compagni che possano aiutare il giocatore nell'impresa. Si comincia l'avventura da soli, affrontando delle missioni all'inizio poco pericolose, in modo da guadagnare del denaro che permetterà al giocatore di comprare nuove armi e reclutare nuovi avventurieri. La visualità è dall'alto, ma con una certa angolatura che la rende simil-3D, e una finestra statistica sulla destra mostra i vari punteggi di esperienza, punti feriti e tutte quelle informazioni necessarie in un GdR che si rispetti. **Time Horn** insomma, può essere considerato un gioco ben pensato e ben realizzato, tenendo conto soprattutto che è stato realizzato con Amos.





AMERICAN'S GAMES AND SYSTEMS

COMPUTERS

VIDEOGAMES

ACCESSORI



SOFTWARE



DESKTOP

WORD PROCESSOR

VENDETTA

DEMO

CONSULENZA

MACCHINE PER UFFICIO

GAMES



ASSISTENZA TECNICA

TORINO VIA SACCHI 26 TEL. 011 / 548920

RUSSOLENO VIA TRAFORO 34 TEL. 0122/647233



ARSCOM ADVENTURE

IN HOC SIGNO VINCES



UNA CATASTROFE DI PROPORZIONI TRAGICHE STA PER ABBATTERSI SULLA CITTA' DI ERCOLANO. E' il 24 Agosto del 79.d.C., una tranquilla e calda giornata estiva e nulla lascia trasparire ciò che sta per accadere. Verso la 12 il Vesuvio inizierà ad eruttare lapilli incandescenti su tutta la zona circostante.

UNA TREMENDA RUZIONE CHE SEPPELLIRÀ PER SEMPRE ERCOLANO.

Puoi rivivere quei drammatici momenti nelle vesti di ARIUS, al quale è stata affidata una missione segreta. Nel poco tempo per raggiungere l'ultima nave che potrà salvarla da ERCOLANO.

"IN HOC SIGNO VINCES"

È un'emozionante ADVENTURE realizzata con il sistema "MULTI WINDOWS", che ti consente una semplice e coinvolgente gestione del gioco, atto ad appassionarti anche se sei alle prime armi o non prediligi particolarmente questo genere. Una splendida e suggestiva grafica ti accompagna in questa nuova AVVENTURA.

P.E.: LA FEDELTA' INERTIA III

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
ARSCOM di Roberto Tabacco
Via G.B. D'Albertis 25/22
16143 GENOVA

Tel.: 010/504752 - Fax: 010/504752 (h 16-18)

DESIDERO RICEVERE:
"IN HOC SIGNO VINCES"
Adventure Game per AMICA.
Al prezzo di L.30.000
(compreso spese postali)

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. _____

PRIMA (Se desideri quella di un postino)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

- ☐ Fogherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a
ARSCOM di Roberto Tabacco



ITALIAN NIGHT

Simulmondo Amiga L. 59000

Voi non ci crederete, ma nel 1999 la nostra cara e vecchia Milano sarà una delle più moderne ed enormi metropoli del pianeta. Dovrete ambientarvi in questa megalopoli per prender parte a questo gioco targato Simulmondo, non che sia il massimo della vita, beninteso, ma rentar di giocar non nuoce.

In questa nuova avventura, impersonate un ex pilota di PMM (degli elicotteri che pattugliano giorno e notte la città) che, dopo aver subito un incidente ed essere sopravvissuto tramite la chirurgia cibernetica si è dato alla difficile carriera di agente investigativo. Durante il gioco potrete spostarvi per le vie attraversando una scomoda piantina generale della città cliccando su di un elenco di vie.

Potrete parlare con numerosi personaggi via icona che permettono inoltre di interagire con molti oggetti nelle schermate statiche (belline), le quali rappresentano le varie locazioni in cui vi verrete a trovare. Dare un giudizio su *Italian Night* non è cosa facile. Da una parte troviamo una ambientazione non comune con buona cura per i particolari e alcune schermate carine. Dall'altra un gioco lento, con continui accessi al disco e di non facile padroneggiamento. Il tempo di caricamento poi, è insopportabile, e l'intro non è sicuramente il massimo della vita.

Sicuramente può appassionare alcuni dei più accaniti fan di questo genere di giochi, ma gli estimatori di titoli che richiedono un alto tasso di riflessi o azione rimarranno un po' delusi.



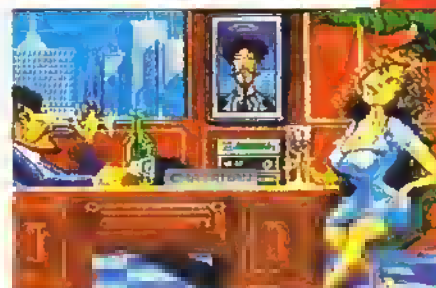
BIG BUSINESS

Magicbytes, Amiga, L. NC

Big Business ci proferta in una simulazione semi-realistica del mondo degli affari. Siete in competizione con altri due avversari (che possono essere altri due giocatori, oppure venire gestiti dal computer). Scopo del gioco è di realizzare con la vostra azienda i maggiori profitti, commercializzando tutti lo stesso prodotto scelto nel menu iniziale. Partite con un capitale di 24 milioni di dollari da gestire con i vostri 5 capi di divisione (direttore amministrativo, direttore acquisti, direttore della produzione, direttore per la ricerca e lo sviluppo, direttore marketing e vendite). In ogni turno, che corrisponde a un trimestre, dovrete decidere se aprire nuovi impianti

di produzione delle materie prime, richiedere eventuali finanziamenti alle banche, costruire nuove fabbriche, quantificare i budget per la ricerca, lo sviluppo e la pubblicità e stabilire a quale prezzo venderete il prodotto. Naturalmente c'è anche la puntata in Borsa, dove alla fine di ogni turno verrà trattata la compravendita delle materie prime. Né potevano mancare nello spietato mondo degli affari le opzioni per danneggiare gli avversari.

In sostanza è un gioco piacevole, ma una volta compreso il rapporto tra investimenti e prezzo di vendita, tende a diventare un po' monotono se giocato in "solitario". La musica cambia quando i tre concorrenti sono tutti "umani".



SUPER SPACE INVADERS

Domark, Amiga L. NC

Effettivamente, in questo titolo non c'è nulla di Super! Sembra il primo gioco di Johnny Stecchio fatto con l'AMOS.

In fin dei conti la Domark ha preso il vecchio spara e fuggi ne ha ridisegnato la grafica, ha aggiunto qualche effetto speciale, alcuni power up per fare felici più i ragazzi che si ricordano *Space Invaders* piuttosto che *Space Invaders*, ha mantenuto gli stessi effetti sonori per far spuntare una lacrimuccia da sotto gli occhiali del papà, bruciando completamente la semplicità e l'immediatezza dell'originale.

Nel gioco ci troviamo di fronte alieni che attaccano in cecchio, altri che scendono in stile

Galaxian, altri che si ingrossano quando vengono colpiti, altri che (yawn), scusate, e così via.

L'unico punto divertente è lo schermo del tasto delle mucche. Gli alieni scendono dal cielo e rapiscono le mucche. Se le colpite le mucche verranno lasciate ricadere sulla terra e una vicina vi ricompenserà con un grazioso, quanto patetico, "Thank You!". Che carino!

Con la grafica snail, la lentezza di scorrimento e la giocabilità estremamente depressiva, un pochi avrebbero pensato di lanciare un gioco del genere sul mercato di questi tempi, la Domark l'ha fatto. Che vergogna!



STRIKE FLEET

Electronic Arts, Amiga Pc L. NC

Quali pensieri hanno attraversato la mente dei comandanti dei vascelli britannici quando sono salpati per le Falklands? Che sensazioni provavano quando il radar segnalava una raffica di missili in arrivo contro le loro navi? Ecco, queste sono le emozioni che ci regala *Strike Fleet*. Sul ponte di comando della nave ci sono, a portata di "dito" (controllato con il mouse), tutti i comandi. L'uso di questo è abbastanza intuitivo e il manuale, tutto in inglese, guida l'aspirante ammiraglio passo dopo passo attraverso il primo scenario rendendo così più semplice l'apprendimento. Prima di cominciare è bene conoscere l'uso e la gittata delle armi a disposizione per evitare di finire davanti alla corte marziale.

Ci sono ben 14 scenari che vanno dalla guerra delle Falklands alla più recente operazione "Tempesta del Deserto" fino a un'improbabile Terza Guerra Mondiale. Queste azioni possono essere giocate tutte singolarmente, oppure si possono giocare le ultime sette come una campagna. Ma in *Strike Fleet* diventare Ammiraglio non è molto facile, soprattutto quando si deve sconfiggere un convoglio di navi armate con pochissime armi e piene di truppe sotto una pioggia di devastanti missili. Sicuramente si tratta di una bella e avvincente simulazione, che si trasforma in frenetica azione quando bisogna lanciare in pochi secondi una batteria di contromissili per evitare di esplorare di persona i fondali marini.



IL GIOCO
STRISCI
STRI

Softéria

Vendita per corrispondenza di Software Games per C64 - Amiga PC e compatibili - Atari ST - Spectrum - e consoles.

Per ulteriori chiarimenti telefonate al: 0922 880040

Par Pc e compatibili 3" e 5"

A801 688 Attack Sub	69.900
A802 Battle Chess	59.900
S055 Battlescapea	49.000
A807 Chuck Yeager	59.900
S053 Corporation	49.000
S054 Gettysburgh	49.000
A803 Grandlam	24.000
C176 Earl Weaver Baseball II	89.900
A805 Empire	24.000
CT09 ESS European Station	
Sim Meg	99.000
CE53 Mac Arthur WAR(solo5")	99.000
C109 Merchant Colony	59.900
A804 Neuromancer	69.900
A806 Pbm Pegasus	49.900
A808 Starfleet	59.900
A810 Top gun	24.000
A809 World turn golf	49.900

Par C64 Casacetta

L809 Alteread Best	9.900
S057 Battlefield	8.900
L480 Batman the movie	9.900
L311 Bubble Bobble	9.900
S060 Cavemania	8.900
L356 F. of the Year 2	9.900
S061 Hobgoblin	8.900
L512 Indy a last crus.	9.900
L092 Kick Off	9.900
S058 League Challeng	8.900
L239 Outrun	9.900
L662 Tarzan Goes Ape	9.900
L518 Turricon	9.900

Per C64 disco

S043 Laat Battle	25.900
S025 Manchester UnitedEurope	25.900
C009 The Cycles	29.900
C031 Stratego	29.900

Per amiga

C019 Ancient Gamea	19.900
S001 Asterix	15.900
A906 Baseball	19.900
A905 Basketball	19.900
C017 Breach 2 enhanc.	49.900
A910 Ferrari FI	49.000
A907 Football	19.900
C020 Fort Apache	49.900
S091 Full Contact	19.900
A909 Golf	19.900
C120 Hard Nova	59.900
S004 Jungle Book	15.900
S008 May day Squad	15.900
A908 Music Studio	19.900
S075 P.P. Hammer	49.000
S009 Paria dakar 90	15.900
A901 Populos	49.000
A902 Promlee Land	24.000
A903 Shangai	39.900
C018 Soccer Match	19.900
A904 Super Huey	19.900
A911 sword of twilight	39.000
S093 Thunderhawk	59.000

Nome e cognome	Codice Sup.	Titolo	Quantità	Prezzo	Importo
Indirizzo					
CAP Città e Provincia					
<input type="checkbox"/> Barriare in casella per la richiesta del catalogo ed allegare 750 lire in francobolli quale contributo alle spese di spedizione					
Firma	Alla colonna Sup. Specificare il tipo di supporto magnetico C = Cassette - 3 = Disco da 3" 1/2 - 5 = Disco da 5" 1/4 Nessun minimo d'ordine. Pagamento contrassegno. Tutti i prezzi sono IVA compresa.			Spese di spedizione	10.000
(di un genitore se minorenne)	Totale				
Completare il coupon o una sua fotocopia e spedire a: Softéria - corso Delle Repubbliche, 173 - 92029 RAVANUSA (AG)					

Totocalcio - Totip - Enalotto

"SISTHEMA (...) è ben realizzato, dispone di diverse funzionalità ed offre una bella interfaccia utente" - *Enigma*, Febbraio '91.

"SISTHEMA è un programma completissimo e molto curato a cui è difficile avanzare critiche" - *K*, Ottobre '91.

"(SISTHEMA) Raccomandato vivamente: tra i migliori programmi della sua categoria!" - *Commodore Gazette*, Luglio '91.

"A questo programma non sono proprio riuscito a trovargli un difetto! (...) Dal punto di vista tecnico nei condizionamenti non manca nulla e nulla è lasciato al caso" -



Versione Amiga 1MB:

SISTEMA 2 L. 89.000

SISTEMA 2 PLUS L. 159.000

Versione Ms-Dos:

SISTEMA L. 99.000

SISTEMA PLUS L. 169.000

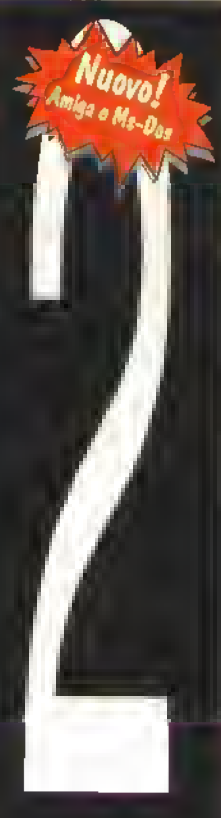
Prezzi IVA INCLUSA

Progetto

SOFTWARE

Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO) - Tel. 011/700358 - Fax, 011/7708159

SISTHEMA



Amiga Magazine, Gennaio '91.

Questi giudizi ci hanno lusingato e ringraziamo chi li ha formulati, ma non siamo ancora soddisfatti e per questo abbiamo creato SISTHEMA 2: elaborazioni fino a 15.000 colonne al secondo, velocità di riduzione raddoppiata, 50 colonne filtro in quadri AND e OR, riduzione n-1 e n-2, accorpamento ed una nuova e ancora più semplice interfaccia utente.

C'è naturalmente anche SISTHEMA 2 PLUS, per te che hai l'esigenza di stampare direttamente su schedina! Da oggi è disponibile inoltre la versione Ms-Dos di SISTHEMA, il programma che stabilisce il nuovo standard di semplicità d'uso per gli elaboratori di sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto. Provali oggi stesso: chiama lo 011/700358 oppure corri dal più vicino rivenditore!

RACCOLTE

Matteo Bittanti e Fabio Massa hanno scelto alcune delle raccolte più interessanti. Sembra incredibile ma se siete alla ricerca di qualche gioco che vi manca o che è uscito di produzione (es Rvf) è il momento di sfruttare l'occasione

CAPCOM COLLECTION

US GOLD

Dynasty Wars, Led Storm, Forgotten Worlds, Strider, Strider II, Ghouls'n'Ghost, Last Duel, U.N.Squadron

(Amiga, C64 cassetta e disco)

In una sola compilation, alcune tra le peggiori conversioni della storia, presentate come al solito dalla U.S. GOLD. Il solo titolo decente è *Led Storm*, corsa futuristica a scorrimento verticale, anche se è da sottolineare che la versione C64 è migliore sotto tutti i punti di vista della scattosissima versione Amiga. A distanza di poco tempo, gli allora non-si-sa-perché osannati *Strider* e *Forgotten Worlds* rivelano il peso degli anni. Il titolo più scarso? Duro a dirsi... Probabilmente la U.S. Gold aveva intenzione di dare una ripulita ai magazzini, sbarazzandosi di tutte le copie invendute in un colpo solo. Ma la quantità è inversamente proporzionale alla qualità, soprattutto in questo caso: è frustrante avere otto giochi che non raggiungono la sufficienza. Non mostrate questa compilation a nessun possessore di Megadrive: potrebbe pensare che l'Amiga è un computer penoso. Stateci alla larga: potrebbe rovinarvi il Natale.



Last Duel

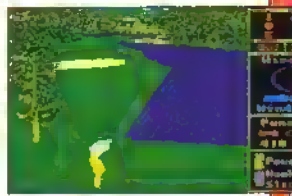
GRANDSTAND

DOMARK

Continental Circus, Gazza's Super Soccer, Pro Tennis Tour, World Class Leaderboard
(Versione Amiga)

Ennesima raccolta di titoli sportivi...

Continental Circus è la conversione di un coin-op mediocre. Trattasi della classica simulazione di Fi, l'unica novità consiste nel fatto che siete costretti a fermarvi ai box in caso di incidente, onde evitare di saltare in aria. Un po' pochino, non vi pare? Le cose peggiorano ulteriormente con *Gazza's Super Soccer*, candidato al trofeo "SIMULAZIONE CALCISTICA PEGGIORE DI TUTTI I TEMPI" (lotta testa a testa con *World Cup Carnival*, ma potrebbe farcela). *Pro Tennis Tour* della Ubi Soft è un'ottima simulazione di tennis, che trovate anche in *Challenger*, se è per questo. *W.C. Leaderboard* non è un simulatore di gabinetti ma, nonostante gli anni, rimane una delle versioni di golf più riuscite. Si può dare di più, Domark...



World Class Leaderboard

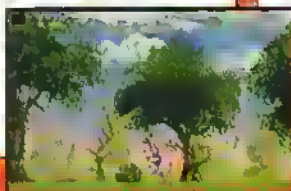
MONSTER PACK

PSYGNOSIS

Shadow of the Beast, Infestation, Nitro

(Versione Amiga)

Compilation "monstrosa": il vanto di ogni possessore di Amiga. *Shadow of the Beast* presentato finalmente a un prezzo più abbordabile insieme a *Infestation*, gioco in 3D tra i meno riusciti della software house inglese e *Nitro*, una clone di *Supercars*, spettacolare nella forma (la presentazione, nel classico standard Psygnosis, è eccellente), ma non così convincente in quanto a giocabilità. A conti fatti è evidente che l'unico fattore che potrebbe invogliarvi a comprare *Monster Pack*, è *Shadow of the Beast*. Vi basta?



Shadow of the Beast

CHALLENGERS

UBI SOFT

Fighter Bomber, Kick Off, Super Ski, Pro Tennis Tour, Stunt Car Racer

(Amiga, C64 cassetta)

Dalla pompatissima software house francese arriva una mega compilation che non dovrebbe mancare a nessun possessore di C64 o Amiga. Quando trovate raccolti la migliore simulazione di calcio di tutti i tempi, *Kick Off* (attenzione: solo la versione Amiga può definirsi tale), di tennis (*Pro Tennis Tour*) e di corsa (*Stunt Car Racer*), beh, lasciarsi scappare è da pollastri. A condire il tutto c'è una buona simulazione di sci e un ottimo simulatore di volo, *Fighter Bomber*, che interpreta la parte dell'infiltrato, visto che con lo sport ha ben poco a che fare. Probabilmente la vostra soffoca annovera già almeno uno di questi titoli, ma l'assenza di uno solo ne legittima l'acquisto.



Stunt Car Racer

CHART ATTACK

GREMLIN

Ghouls'n'Ghosts James Pond, Lotus Esprit Turbo Challenge, Venus the Fly Trap

(Versione Amiga)

Lotus Esprit Turbo Challenge è un capolavoro, e batte anche *Lotus II*, mentre *Venus* è un buon platform-game che sfrutta le potenzialità grafiche dell'Amiga: è uno dei pochi giochi in HAM. Vale la pena farci un paio di partite solo per puro diletto estetico. *James Pond della Millennium* è un giochillo molto carino che ricorda molto il tipico stile da console console (non a caso è stato convertito anche per Megadrive dalla Electronic Arts). La mosca bianca è *Ghouls'n'Ghost*, già lapidato nel commento a *Capcom Collection*. Non male, però si poteva fare di più per rendere mitica questa raccolta.



James Pond

POWER UP

OCEAN

Altered Beast, Chase HQ, Rainbow Islands, Turrican, X-Out

(Versione Amiga)

Finalmente dei gran bei titoli! Ringraziamo la tedesca *Rainbow Arts* per *Turrican* e *X-Out*, due spara-e-fuggi eccezionali. Entrambi hanno raccolto consensi dalle critiche di tutto il mondo. Le versioni Amiga sono semplicemente spettacolari, c'è da ricordare che *Turrican* anche sull'8-bit di casa Commodore resta uno dei titoli più apprezzati. A questi si aggiunge *Rainbow Islands*, riuscitissimo seguito di *Bubble Bobble*. Se amate i giochi a piattaforme con schermo a scomparsa, *Rainbow Islands* è il gioco che fa per voi, in attesa di *Parasol Stars*, ovvero *Bubble Bobble III*. *Chase HQ* e *Altered Beast* hanno la funzione di abbassare la valutazione generale. Il primo è la conversione di un gioco di corsa che ha fatto furore nelle sale giochi. Purtroppo è semplicemente brutto, nonostante i discutibili elogi della critica inglese. *Altered Beast* è invece un picchiaduro alquanto lento e banalotto, convertito del resto in modo mediocre su tutti i sistemi, compreso Megadrive. In ogni caso, *Power Up* resta una delle migliori compilation sul mercato, per dincippuffo.



Altered Beast

**Sezione
Ms-Dos**
Padova Computer Time Padova
**Sezione
Ms-Dos**
IVA INCLUSA
Vendita per corrispondenza
IVA INCLUSA

Pc Compatibili

Cases	Motherboard	Clock	Memoria	Hard Disk	Sch. Video	Drive	Prezzi
Desktop	80286	12Mhz	1Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	1.070.000
Desktop	80286	16Mhz	1Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	1.100.000
Desktop	80286	20Mhz	1Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	1.200.000
Desktop	80386SX	16Mhz	2Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	1.526.000
Desktop	80386SX	20Mhz	2Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	1.600.000
Desktop	80386SX	25Mhz	2Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	1.650.000
Desktop	80386	25Mhz	2Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	1.900.000
Desktop	80386 64 C.	33Mhz	2Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	2.150.000
Desktop	80486 256 C.	33Mhz	4Mb	40Mb	Vga 256Kb	3.5 1.44Mb	3.150.000

La colonna "Offerte aggiuntive" è indirizzata a coloro che scegliendo di acquistare un nostro pc vogliono apportare delle modifiche alle configurazioni sopra descritte o desiderino completarle con ulteriori accessori.

Offerte aggiuntive

1Mb di memoria aggiuntiva	98.000
2 Mb di memoria aggiuntiva	190.000
4 Mb di memoria aggiuntiva	360.000
Minitower	50.000
Tower	125.000
Drive Teac 5 1/4 1.2Mb	130.000
Drive Teac 3 1/2 1.44Mb	110.000
Hard disk 40Mb Quantum	40.000
Hard disk 52Mb Quantum	80.000
Hard disk 80Mb Quantum	360.000
Hard disk 105Mb Quantum	460.000
Hard disk 210Mb Quantum	1.100.000
Scheda Vga 512Kb Tseng	100.000
Scheda Vga 1Mb Tseng	140.000
Scheda Vga 1Mb Tseng 32768c	Chiedere
Stampante Nec P20 24aghi	580.000
Stampante Nec P60 24aghi	935.000
Stampante Nec P70 24aghi	1.170.000
Stampante Nec P90 24aghi	1.860.000
Stampante Nec S60P Laser Post.	3.100.000
Stampante Star LC20 9aghi	300.000
Stampante Star LC200 9aghi C.	450.000
Stampante Star LC200 24aghi	589.000
Stampante Star LC200 24aghi C.	680.000
Monitor Philips vga mono	220.000
Monitor Samsung 800x600 Vga	480.000
Monitor Samsung 1024x768 Vga	540.000
Monitor Morse 1024x768 Vga	600.000
Monitor Nec 3FG 15" interlace	1.100.000

Computer Time Snc

Via Provvidenza 43
35030 Sarmeola di Rubano Pd
Vendita per corrispondenza

Tel. 049/8976508

Tel. 049/8976414

Fax 049/8976414

Dos 5.0 e Mouse
su tutti i nostri Pc

Disponibile materiale Amiga

Stampanti

Manuesmann MT81 9aghi	285.000
Mannesmann MT82 24aghi	600.000
Nec P20 24aghi 216cps 80	625.000
Nec P30 24aghi 216cps 136	850.000
Nec P60 24aghi 300cps 80	950.000
Nec P70 24aghi 300cps 136	1.200.000
Nec P90 24aghi 400cps 136	2.800.000
Kit colore Nec P60/70	150.000
Star LC 20 9aghi	369.000
Star LC200 9aghi colore	470.000
Star LC200/24AGHI	600.000
Star LC200/24aghi colore	710.000
Canon BJ10c getto inchiostro	635.000
Samsung 9aghi 80colonne	465.000

Monitor

Philips vga 14" monocromatico	260.000
Samtron Vga 800x600 colore	530.000
Samtron Vga 1024x768 colore	590.000
Morse Vga 1024x768 0,28dot	650.000
Nec 3FG Multisync 15" 028dot	1.200.000

Hard disk

Hard disk Quantum 40Mb At	420.000
Hard disk Quantum 52Mb At	440.000
Hard disk Quantum 80Mb At	790.000
Hard disk Quantum 105Mb At	890.000
Hard disk Quantum 120Mb At	990.000
Hard disk Quantum 170Mb At	1.170.000
Hard disk Quantum 210Mb At	1.390.000

Accessori

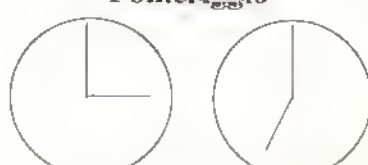
Soundblaster	290.000
Soundblaster Professional	390.000
Digitalizzatore Videon III per Pc	620.000

Mattino



Condizioni di vendita
La Computer Time effettua spedizioni in tutta Italia 1/2 posta o corriere espresso
Pagamento in contrassegno
Tutti i Pc assemblati sono coperti da garanzia di un anno dalla consegna. I prodotti distribuiti in Italia godono di garanzia originale. In caso di malfunzionamento a causa del trasporto la merce verrà prontamente sostituita con spese di spedizione a nostro carico

Pomeriggio



RACCOLTE

PREMIER COLLECTION SYSTEM 3

Flimbo's Quest, International Karate Plus, The Last Ninja, Tusker

(Versione Amiga)

Cara vecchia System 3: quanto ti ho voluto bene... hai rappresentato per i possessori di C64 quello che oggi è la Psygnosis per gli Amighisti. Ogni titolo un capolavoro, ogni attesa per un altro *Ninja* semplicemente spasmodica... lo sforzo di riunire fra i più grandi titoli mai apparsi sul C64 insieme non può che essere apprezzato. In versione C64 non ci sarebbe un solo titolo mediocre. A parte forse lo spara-e-fuggi *Dominator*, ma per Amiga il discorso cambia: piacevole, però...



The Last Ninja

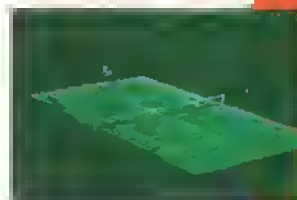
SUPER SIM PACK U.S. GOLD

Airbone Ranger, Crazy Cars II, International 3D Tennis, Italy

1990

(Versione Amiga)

Ok, mettiamola così: non sono allergico alla U.S. Gold, ma adesso stiamo esagerando... Andiamo subito al punto: a parte *International 3D Tennis*, simulazione "a poligoni" del noto sport convincente e solazzante, il resto è un'accozzaglia di titoli banali se non disastrosi, come nel caso di *Crazy Cars II* della Titus, quasi peggiore del precedente (e sì che ce ne vuole...). *Italy 1990* è una simulazione di calcio uscita in tutta fretta durante gli sfortunati mondiali italiani. Ogni confronto con *Kick Off* è semplicemente inutile. *Airbone Ranger* è un titolo della Microprose accolto freddamente ai tempi e ormai anacronistico. Se non fosse per il rispetto che nutro per questa software house, lo definirei patetico. Ce la farà la U.S. GOLD a raggiungere la sufficienza? Provaci ancora. Sam.



International 3D Tennis

FALCON COLLECTION SPECTRUM HOLOBYTE

Falcon, Falcon Mission Disk 1 and 2

(Versione Amiga)

Nel panorama sconfinato dei simulatori di volo, il programma della Spectrum Holobyte si distingue per fluidità e particolare attenzione ai minimi dettagli. Compiando il programma singolarmente spendereste più di 150 mila lire, ed ora avete l'opportunità di portarvi a casa questa triade per meno della metà...

Un affarone, non vi pare? Se amate i simulatori di volo fate spazio tra i regali sotto l'albero...



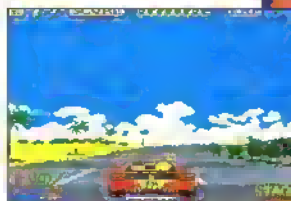
Falcon

SEGA MASTERMIX U.S. GOLD

Crackdown, Dynamite Dux, Super Wonder Boy, Thunder Blade, Turbo Outrun

(Versione Amiga)

Ahi, ah, torna la U.S. Gold... Vediamo di salvare il salvabile: se la compilation fosse dedicata al C64 non sarebbe poi tanto male. *Super Wonder Boy* e *Thunder Blade* sono due conversioni piuttosto riuscite, anche se il titolo migliore rimane il datatissimo ma mitico *Spy Hunter*. *Crack Down* e *Turbo Out Run* sono due pessime conversioni di un clone di *Gauntlet* e del seguito di *Out Run* rispettivamente. Ma trattandosi delle versioni Amiga le cose sono assai peggiori: pollice verso per tutti i titoli, si salva solo *Dynamite Dux* della Activision, un semi-picchiaduro a scorrimento orizzontale che ricorda molto da vicino i cartoni animati della Warner Bros.



Turbo Outrun

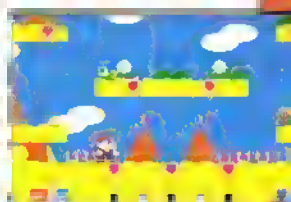
THE RAINBOW COLLECTION OCEAN

Bubble Bobble, Rainbow Islands

The New Zealand Story

(Versione Amiga)

Una delle migliori compilation sul mercato. I tre giochi a piattaforme più "carini" della storia riuniti in una raccolta impendibile. *Bubble Bobble* ha segnato un'epoca e trascende qualsiasi barriera temporale: è lo stato dell'arte dei platform. Il seguito, *Rainbow Islands* mantiene intatta la giocabilità, anche se è meno vario e fantasioso del precedente. Grafica e suono sono comunque perfetti, e rendono *Rainbow Islands* una delle conversioni più riuscite. *The New Zealand Story* è un platform tipicamente giapponese, con miliardi di bonus, passaggi segreti e idee geniali. Nei panni di un "kiwi", un uccellino giallo simbolo ufficiale della Nuova Zelanda, vi ritroverete scaraventati in un mondo pieno di insidie e trabocchetti. Tre giochi, non facili, che non dovrebbero mancare a nessuno (beh, se proprio odiate i platform, allora...)



Rainbow Islands

VIRTUAL WORLDS DOMARK

Castle Master, Castle Master II, Drill

ler, Total Eclipse

(Versione Amiga)

Quattro titoli che hanno sfruttato le tecniche di programmazione dette "Freescape", rivoluzionando il concetto di giochi a 3D. Accolti in modo trionfale dalla critica, vengono riproposti ora in una sola raccolta, indispensabile per i fan di questo genere di giochi. Piramidi misteriose, castelli infestati, pianeti lontani: il "Freescape" non conosce confini spaziali né temporali.



Castle Master



RACCOLTE

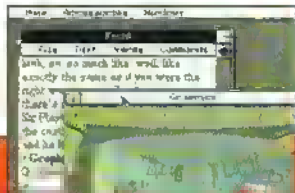
THE MAGNETIC SCROLL COLLECTION

MAGNETIC SCROLL

★★★★★ Fish!, Corruption, The Guild of Thieves

(Versione Amiga)

Pochi ma buoni. Non c'è un altro modo per giudicare i giochi contenuti in questa raccolta, giochi che ancora adesso varrebbero tutti e tre il loro prezzo intero. E invece sono tutti riuniti in un'unica confezione a un prezzo abbordabile da chiunque. Moralisti a parte, questa è una delle più belle compilation che mi sia capitato di avere tra le mani, e anche se i giochi risultano piuttosto vecchiotto, solo per i titoli qui presenti l'acquisto diventa un vero affare. Magnetizante.



Fish!

VIRTUAL REALITY VOL. 2

ELITE

★★★★★ Virus, Weird Dreams, Resolution 101, Thunderstrike, Sentinel

(Versione Amiga)

Altri 5 titoli per il secondo volume di questa compilation che di virtuale ha solo il nome. Da *Weird Dreams*, che non vi farà dormire, a *Virus*, programmato dagli stessi autori del mitico *Elite*. Ma non bisogna dimenticarsi di *Thunderstrike*, dove bisogna pilotare un'astronave, oppure *Resolution 101*, il gioco preferito dai DJ di Radio Milano International. E infine *The Sentinel* che non ha bisogno di presentazione. Ottimo!



Sentinel

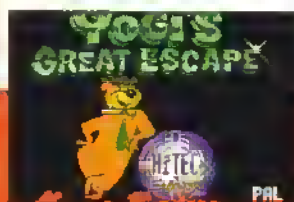
HANNA BARBERA CARTOON COLLECTION

HIGH TECH

★★★★★ Hong Kong Phooey, Ruff & Reddy, Top Cat, Yogi's Great Escape

(Versione Amiga)

Forse oggi non sono più molto di moda, e a ragione viste certi stupendi cartoni giapponesi, ma solo alcuni anni fa personaggi come Yogi e Top Cat facevano furore. Non si può certo dire lo stesso per i loro alter ego su computer. Al di là della cattiva giocabilità che accomuna tutti i titoli di questo "pacchetto" (nel vero senso della parola) di Natale, lo spirito dei cartoni animati è completamente travisato e di conseguenza non appassionerebbero nemmeno il più sfegatato degli estimatori della coppia Hanna e Barbera. Se avete un fratello più piccolo che impazzisce per i "Cavalieri dello Zodiaco", regalategli questa compilation mostrandogli gli idoli della vostra gioventù, vi prenderà in giro per il resto dei vostri giorni. Obiobrioso.



Oh, oh, oh, oh... Ciao Bongo!



Licence to Kill

FAST LANE

UBISOFT

★★★★★ Hard Drivin', Stunt Car Racer, Highway Patrol, Vette, Ferrari Formula One (Versione PC)

Perché non vivere un'esperienza ad alta velocità con l'ausilio dei videogiochi, magari non limitandosi a correre per le strade ma sfidando dei veri campioni di Formula 1, oppure scatenando tutte le abilità di un vero pilota in un circuito per stunt-car. Ma, ahimè, non esiste un videogioco che comprenda tutte queste possibilità, molti e i videogiochi costano e non è certo nelle possibilità di una persona normale potersi permettere molti titoli al mese. La soluzione sarebbe... una compilation!!! Ed è proprio di una compilation di questo tipo che voglio parlare. I titoli inclusi (tranne *Hard Drivin'*) non necessitano di un computer eccessivamente veloce (un 8086 a 8 Mhz è sufficiente), e garantiranno divertimento per parecchio tempo. *Fast Lane* è una raccolta decisamente azzeccata, e considerando i titoli in essa contenuti, vale il suo prezzo.



Vette

JAMES BOND COLLECTION

DOMARK

★★★★★ Licence to Kill, Live and Let Die, The Spy who Loved Me

(Versione Amiga)

"Il mio nome è Bond, James Bond", al ché, utilizzando una frase tanto cara agli amici di "Cnore", la platea dovrebbe rispondere con un azzeccato "e chi se ne frega!", ma trattandosi della versione computerizzata della famosa spia al servizio della Regina vediamo più da vicino di cosa si tratta.

Tre titoli che, almeno in passato, legano la loro forza alla licenza del film a cui si riferiscono. L'azione è garantita, ma sicuramente non è abbastanza per rendere questa raccolta un acquisto essenziale. Non saprei dire quale tra i tre è il gioco migliore, non è facile. Se non avete nessuno di questi titoli nella vostra soffitta non preoccupatevi, non ci perdetevi molto. Forse potrebbe essere interessante giocare sino al lancio del prossimo film dell'agente segreto creato da Ian Flemming (perché ne faranno ancora? Nooo!) ma il divertimento sarebbe decisamente limitato.

Tutti gli stili di gioco sono presenti nei tre titoli, fatta eccezione per i rompicapo e la strategia. Se non vi erano piaciuti i film quando a suo tempo erano usciti su grande schermo, allora non vale nemmeno la pena che li proviate, se invece siete rimasti entusiasti dalle peripezie di 007 delle tre pellicole in oggetto, fatevi vedere da uno psichiatra.

MAGNUM

UBISOFT

☆☆☆☆☆ After The War, Oriental Games, Pro tennis Tour, RVF Honda, Satan

(Versione Amiga)

La società francese ha mixato una serie di grandi e piccoli giochi, ottenendo un risultato bizzarro, ma convincente. After The War è il gioco che Gandhi non avrebbe mai regalato a suo figlio tanta è la violenza digitale ad esso legata, RVF Honda, a mio immodesto parere, rimane tuttora la simulazione motociclistica più riuscita per Amiga, ed è la prima volta che viene inserita in una compilation, e già questo è un avvenimento. Pro Tennis Tour è il portabandiera della Ubi Soft, e insieme a Ghouls'n'Ghosts è il titolo più gettonato nelle raccolte. Oriental Games è il classico gioco ispirato alle arti marziali e

Satan è una mezza bidonata... Nel complesso, comunque, è una collezione appetibile...



Pro Tennis Tour



Carrier Command

VIRTUAL REALITY VOLUME ONE

ELITE

☆☆☆☆☆ Starglider II, Carrier Command, Midwinter, International Soccer Challenge, Stunt Car Racer

(Versione Amiga)

C'è proprio di tutto in questa compilation che con una certa presunzione si definisce "realtà virtuale". International Soccer Challenge, seguito semi-ufficiale di Microprose Soccer, è una buona simulazione di calcio a tre dimensioni ma, nel suo genere, è molto meglio i Play 3D Soccer della Simulmondo. Midwinter è stato uno degli hit del 1990: megagioco post-nucleare targato Microprose. Starglider II, nonostante l'età, rappresenta a tutt'oggi una delle simulazioni spaziali più riuscite, mentre Carrier Command può essere definito come un capolavoro delle simulazioni strategiche. L'immane Stunt Car Racer completa la collezione, alleggerendola. Massiccio, Elite!

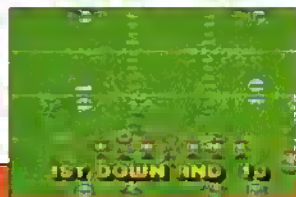
DOUBLE DOUBLE BILL

CINEMAWARE

☆☆☆☆☆ Lord Of the Rising Sun, TV Sports Basketball, TV Sport Football, Wings

(Versione Amiga)

La Cinemaware è una delle software house che ha dedicato maggior impegno nella realizzazione di programmi per Amiga, e i risultati si sono visti. Usiamo il passato, purtroppo, perché, come saprete, la società americana non esiste più, ma l'etichetta è stata rilevata da diverse altre compagnie. Tornando alla raccolta, Double Double Bill rappresenta una compilation da non perdere: la serie Tv Sports è una delle più riuscite per ciò che riguarda i giochi sportivi. Wings è una simulazione di volo molto arcade e Lord Of The Rising Sun è un semi wargame-role playing-arcade. Tutto è ai massimi livelli: grafica spettacolare, sonoro cinematografico, presentazioni cenobitiche. Nessuna controindicazione: è un regalo di Natale ideale.



TV Sports Football

AIR COMBAT

UBI SOFT

☆☆☆☆☆ Sales, Falcon, Gunship, Fighter Bomber

(Versione Amiga)

Credo che diventare un pilota dell'aviazione militare possa indubbiamente essere uno dei sogni più diffusi fra tutti quelli che ognuno di noi custodisce all'interno del proverbiale cassetto. Valanghe di soldi (beh, non esageriamo, dopo tutto un pilota dell'aviazione militare risulta sempre come un dipendente dello stato...), moto da mozzare il fiato, ma soprattutto RAGAZZE, RAGAZZE e ancora RAGAZZE. Senza contare che se le cose dovessero andare davvero bene ci potrebbe scappare anche un'avventura alla Top Gun.

Ma lasciando stare i sogni nel cassetto, nella raccolta che ci troviamo davanti ci sono dei giochi, o meglio dei simulatori, che hanno rivoluzionato il mondo dei videogiochi. E tutto questo in una scatola sola... Beh, non sarà il massimo della vita però è una bella raccolta.



Gunship

AIR/SEA SUPREMACY

UBI SOFT

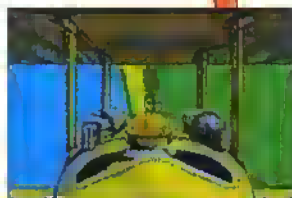
☆☆☆☆☆ GunShip, Silent Service, P47 Thunderbolt, Wings, Carrier Command

(Versione Amiga)

Alcuni dei seguenti giochi sono storici, e pertanto da giudicare col dovuto rispetto. Infatti a parte qualche titolo che può essere considerato come un optional di serie, gli altri sono degli ottimi prodotti, sia a livello grafico che sonoro e, naturalmente, tecnico. In essi potete trovare tanta azione unita a una buona dose di avventura, praticamente tutto il necessario per garantire diverse ore di puro divertimento.

Questa raccolta racchiude una parte di storia dei videogiochi. Dal mitico Gunship che, seppur datato, riesce ancora ad appassionare e a divertire, a P47 Thunderbolt che pur non essendo particolarmente bello può essere considerato un'ottima conversione. Ma soprattutto non bisogna dimenticarsi di Wings, quel capolavoro grafico e sonoro ad opera della Cinemaware.

In definitiva questa è una compilation da non farsi sfuggire.



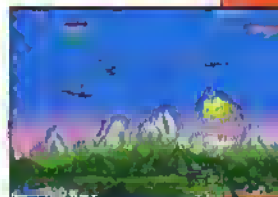
Wings

SIX APPEAL

☆☆☆☆☆ Pick'n'Pile, P47 Thunderbolt, Puffy's Saga, Rick Dangerous, Satan, Twin World

(Versione Amiga)

A parte il titolo che rappresenta un ottimo tentativo di comicità d'imenziale (perché chi l'ha inventato può essere solo demente), non tutti i titoli presenti in Six Appeal sono poi da buttare via. Rick Dangerous, pur soffrendo i primi sintomi d'invecchiamento, rimane sempre un ottimo gioco a piattaforma, ma il problema sorge con gli altri titoli della raccolta che non riescono a tenere il passo. Per i nostalgici o per chi non ha mai giocato a Rick D. la compilation è consigliata, ma cosa ve ne farete degli altri cinque dischetti?



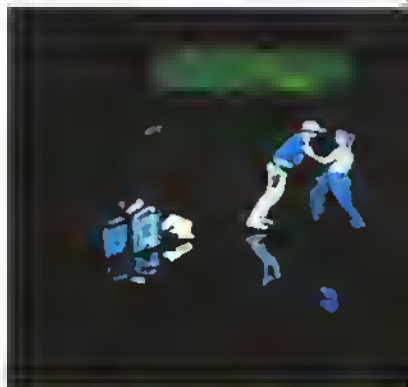
P47 Thunderbolt

3D FOREVER!

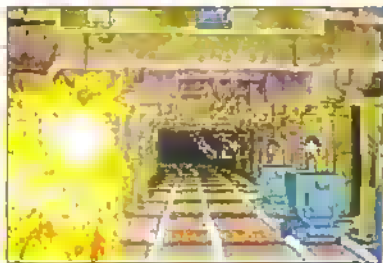
Questa volta l'instancabile inviato di K ci relaziona sulle ultime novità SEGA in fatto di coin-op, comprendenti il nuovo sistema "olografico" per la generazione di immagini 3D ed il nuovo cabinet "ultrascuotente" che dà un nuovo significato al concetto di "realismo"

Ora, con l'aiutare degli anni, ciascuna ditta produttrice di coin-op si è guadagnata una diversa reputazione a seconda del proprio stile di produzione dei giochi. L'Atari produce giochi classici con delle puntate occasionali in aree che mai ci si aspetterebbe da una ditta così seria. La Irem realizza soprattutto impeccabili dal punto di vista grafico, mentre la Toaplan vi getta tra miliardi di sprite e vi dice semplicemente di distruggerli. E la Sega, la Grande Madre del divertimento elettronico? Penso che l'industria del gioco guardi a lei soprattutto per le innovazioni tecniche. Nella seconda metà degli anni '80, La Sega si dedicò a risolvere il problema legato alla gestione e manipolazione della grandezza degli sprite, producendo giochi del calibro di *Out Run*, *Afterburner*, *Thunderblade* e *Power Drift* e poi migliorandone la tecnica, con *Line of Fire* e ora *Rail Chase*, a un punto tale da ritenerlo impossibile solo un paio di anni fa. Non contenta di dominare questa area del mercato, la Sega sta continuamente sperimentando nuove soluzioni. In Giappone poi ha in programma di produrre dei centri dedicati alla simulazione in cui il video e i cabinet che danno l'illusione del movimento saranno strettamente legati, dal momento che R360 è già stato il primo compimento di un lungo sforzo di sviluppo effettuato in quest'area.

Inoltre, nel giro dei soliti ben



Rail Chase - Lo schermo si aggiornerà a folle velocità mentre il seniore raggiunge un tasso di adrenalina del 200 %.

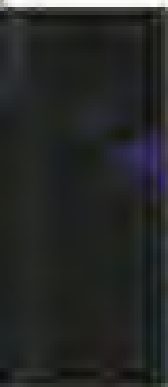


Vendetta (Dynamis) Qui l'azione spacca-e-ammetta si sviluppa a tutto schermo!

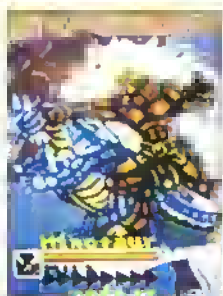
informati si sussurra che stia sperimentando anche alcune tecnologie proprie della Realtà Virtuale. È stata data poi una grande enfasi all'annuncio dato dai programmatori Sega di un nuovo sistema video basato niente popò dimeno che sulla tecnologia olografica, e cosa ancor più importante, il sistema verrà fornito ad un prezzo affrontabile dalla maggior parte dei gestori di sala-giochi. E dopo una breve attesa, ecco che *Time Traveller* è stato lanciato sul mercato. La cosa positiva è che il sistema funziona e che l'effetto grafico complessivo è molto bello, proiettando i disegni in maniera tale da fornire l'impressione di interagire con personaggi quasi reali. La cosa negativa (almeno secondo il mio punto di vista) è che gli ologrammi in questo gioco non c'entrano per niente. Infatti, la tecnologia utilizzata da questo sistema prende un'immagine da un normale monitor (in questo caso collegato ad un videodisco laser) e utilizza uno specchio parabolico per proiettarla su di una superficie piana, così che l'immagine pare librarsi a mezz'aria. Questo



Il cabinet di *Rail Chase* di sicuro non passerà inosservato in sala giochi: multicolore, a due posti e con un sedile "scuotente" che in confronto la Parigi-Dakar non è nulla! La Sega infatti avverte i giocatori che è sconsigliato giocare dopo aver appena mangiato...



Un effetto della nuova tecnica "plografica" della Sega, consiste nella difficoltà di fare delle foto anche solo decenti allo schermo. Ma l'effetto del vivo è tale da mozzare il fiato. La macchina è stata presentata alla recente ENADA (tenutasi a Roma).

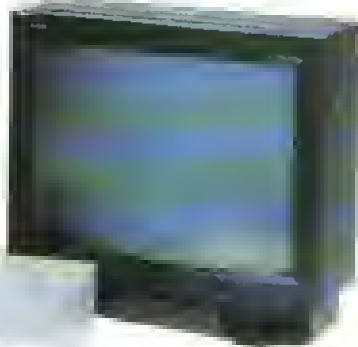


Un'immagine (in azione) tratta da Heroes

pessa.

Come in *Dragon's Lair* sono trattate da un videodisco laser, durante le quali sia a voi muovervi a destra o a sinistra, saltare, accucciarsi, oppure fare uso della vostra fedele sei colpi.

Diversamente dal gioco di Don Bluth, tutte le sequenze sono state filmate utilizzando.



Questi sono alcuni tra i pezzi che compongono il sistema "plografico" Sega: un videodischetto laser della Sony e un monitor TV a colori standard NTSC.

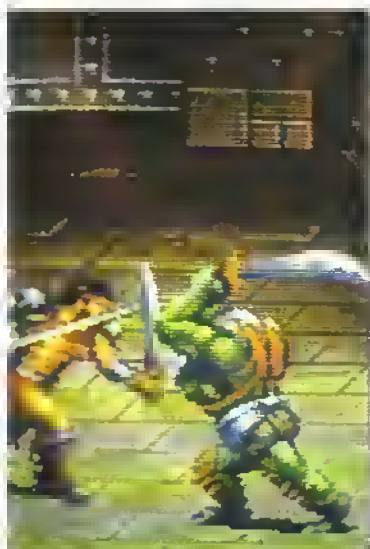
TROPPI GRAZIA...

I prodotti Sega tendono ad arrivare tutti in una volta: così, mentre *Time Traveler* veniva presentato in anteprima, ci è stato dato da smanettare un bel gruppo di nuovi coin-op, il migliore dei quali è senza dubbio *Rail Chase*.

I programmatori sono stati sicuramente influenzati dalla sequenza dell'inseguimento sui carri minatori di Indiana Jones e il tempio Maledetto, e ci vede, da soli o con un compagno, seduti su di un seggiolino in movimento a sventare insidie a non finire.

La storia è che, essendo penetrati nel quartier generale sulle Ande di una banda di narcotrafficanti, e avendo liberato gli ostaggi in loro mano e recuperato un tesoro inca dal valore incalcolabile (penso sia sufficiente no?), ora dovete uscire a bordo di un carrello strecciando a folle velocità lungo tunnel sotterranei strapieni di nemici pronti a tutto pur di farvi a pezzettini. L'unico controllo a disposizione è un mirino, col quale si dovrà sparare a tutto ciò che si muove o che blocca il passaggio lungo le rotaie. Intanto il sedile su cui siete seduti, vibra, e salta come un matto, così che è come cercare di sparare in groppa a un mustang ubriacissimo! Questa sì che è una sfida!

Lo schermo, nonostante sia pieno di spinte fino all'inverosimile, è davvero veloce e realistico, con spaccatori, pipistrelli e aerei che vi assalgono da tutte le parti. Questo non è un gioco che metterà alla prova le vostre capacità intellettive, ma dannazione, quanta adrenalina in corpo!



Blade Master (tram)... Andiam, andiam, andiam ad affettar...

strano sistema, unito a un effetto "Chrona-key" simile a quelli usati anche in televisione, fa sì che l'insieme risulti estremamente convincente. Vi sono ancora delle limitazioni sulla grandezza degli sprite (al massimo 8-10 cm.) e a meno che non si sia ben perpendicolari al centro del video, le immagini diventano pesantemente distorte. D'altronde non c'è dubbio che questo effetto grafico innovativo farà assiepare le persone attorno a voi mentre giocate.

Aggiungete poi alla novità in sé anche una decente idea di gioco, e otterrete un mix che dovrebbe dare risultati esplosivi. *Time Traveler* ha una struttura di gioco non dissimile a quella di *Dragon's Lair*, anche se più sofisticata. Il giocatore interpreta il ruolo di uno sceriffo del vecchio West, che deve viaggiare nel tempo dall'era preistorica fino al 26° secolo per riuscire a sconfiggere lo scienziato pazzo di turno e salvare l'innamancabile bella principessa.

do dei veri attori e dei buoni effetti speciali. Credetemi il gioco ha davvero una bella grafica.

Per aumentare la varietà delle scene, secondo Vic Leslie, direttore generale della Sega in Europa, le 20 e più sequenze che compongono il gioco, sono tratte da un insieme di 60 sequenze differenti, così che due partite giocate di seguito difficilmente saranno le stesse. Senza alcun dubbio il gioco si gioca bene (scusate il bisticcio) e vi è pure un'opzione molto intelligente di "inversione temporale" che fa tornare indietro la scena se venite uccisi, così che potrete provare immediatamente ad andare avanti.

I dati sono registrati su disco in maniera tale da minimizzare i tempi di accesso... quindi niente più attese interminabili tra una scena e l'altra. Fateci una partita se ne vedete uno, vi divertirte di sicuro... solo avrei preferito che non lo avessero chiamato "gioco ad algoritmi".

IN EDICOLA DAL
30 NOVEMBRE 1991

ATARI

News

COLLEZIONE
INSERTO SPECIALE ST EXTRA

I NUOVISSIMI GIOCHI LYNX

40 DOMANDE SUL PC folio

MUSICA ALLA GRANDE CON ATARI ST EXTRA

MS/DOS: 8 NUOVI POTENTI 386 ATARI

ST/TT: TELEMATICA

TUTTE LE NOVITÀ SU: ST/TT, PC folio, LYNX E VIDEOGAMES

TUTTE LE NOVITÀ SU:
ST/TT, PC folio, LYNX E VIDEOGAMES

New
ORIGINALS

FROGGER

Di Peter Molyneux della Bullfrog



**In che modo
i programmatori di oggi
riuscirebbero a dare nuovo
smalto ai loro classici
preferiti? K pone la fatidica
domanda alla Bullfrog**

Sembra quasi uno scherzo, non vero? Un FROGger realizzato dalla BullFROG... A dire il vero però, le avventure "stradali" della rana non sono state la prima scelta di Peter Molyneux, che all'idea di riesumare un "old classic", aveva scelto il celebre *Knight Lore* della Ultimate. Convinto in breve tempo che non si trattava di un'idea eccellente, passò una giornata in profonda contemplazione prima di realizzare: "Ci sono! Mi piacerebbe rielaborare quello del caterpillar... Come si chiama... *Centipede*!". E mentre spiegava perché il suo *Centipede* sarebbe stato vincente, arrivò la folgorazione definitiva: sarebbe stato il mitico *Frogger* l'oggetto del nuovo teonco trattamento. Detto, fatto.

Considerando la similitudine fra il nome del gioco e

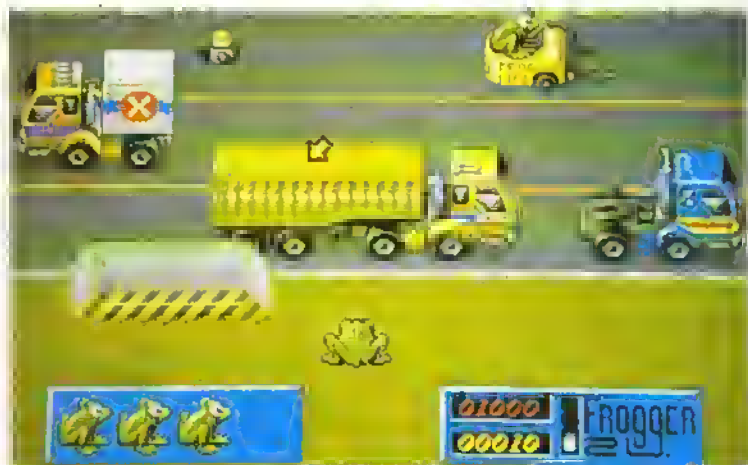
quello della software house, la scelta sembra quasi obbligata, ma c'è dell'altro, considerando quello che potremmo definire un antefatto premonitore: la *Bullfrog*, neanche troppo tempo fa, realizzò effettivamente la propria versione del classico coin-op, che però non vide mai la luce: "Mentre ultimavamo *PowerMonger*, eravamo preoccupati dall'eventualità che il giocatore potesse annoiarsi troppo attendendo il caricamento del gioco", spiega Peter, "e dunque abbiamo progettato *Bullfrogger*, che era praticamente una versione leggermente semplificata del programma originale, e che si poteva giocare durante l'attesa. L'avevamo finito, testato ed era pronto ad uscire."

Fu a quel punto che la Bullfrog si rese conto che se avesse commercializzato una cosa del genere, anche se all'interno di un altro gioco, i tipi della Sega non avrebbero esitato a farsi vivi, usando parole come "copyright", "avvocato" e "vent'anni di duro lavoro", il che portò inevitabilmente alla decisione di accantonare il progetto. Progetto che oggi vive una nuova giovinezza, almeno a livello ipotetico - grazie al New Originals Treatment di Peter Molyneux.

"Credo che una delle ragioni per cui ho scelto *Frogger* sia perché si tratta di un classico estremamente popolare che non è stato mai aggiornato", illustra Peter. "Voglio dire, *Asteroids* è diventato *Blasteroids*, da *Breathout* è stato tratto il concetto che è alla base di *Arkanoid*, ma nessuno ha pensato mai di fare qualcosa del genere per *Frogger*. Ed è un peccato, perché *Frogger* è stato uno dei primi videogiochi ad avere un personaggio carino, cosa che ultimamente è molto di moda. Inoltre, un altro aspetto che mi piace del gioco, è il suo tema legato a situazioni non troppo astratte, mentre altri giochi sono pieni di mostri e mutanti spaziali, qui c'è semplicemente un ranocchio che cerca di attraversare una strada e un fiume."

Peter ritiene che *Frogger* abbia parecchi margini di miglioramento, soprattutto utilizzando tecnologie sofisticate e filosofie di gioco moderne: "Sotto un profilo strettamente tecnico si può agire su parecchi aspetti: ovviamente la grafica sarebbe la parte del leone, e con il giusto utilizzo dei colori e dell'animazione sarebbe possibile rendere una sensazione di "umido" e "scivoloso"; l'ideale per un videogame del genere..."

Secondo Pete, l'applicazione più utile di una nuova grafica sarebbe quella mirata a migliorare l'aspetto del personaggio principale e dargli più carattere di quanto ne avesse la massa gelatinosa verde originale. "Nei migliori arcade è importante stabilire un legame fra il giocatore e il personaggio che controlla. Se qualcuno passa più di dieci minuti davanti ad un videogame, deve avere a cuore il proprio personaggio. Con questo



Ecco come apparirebbe Frogger 1992 di Peter Molyneux, nell'interpretazione grafica di Paul MacLaughlin della Bullfrog. Notata come Mr Frog, nella nuova incarnazione a 32 colori, sia un personaggio molto più carino dell'originale, un punto importantissimo nella filosofia di Peter. La famigerata strada invece pericolosa come sempre, anzi di più - occhio all'uomo del tombino!

IL LIVELLO PIU' LUNGO

Dunque, quanto sarebbero lunghi i livelli? "Dh, i e ne sarebbe soltanto uno... di lunghezza infinita", dice Peter. COSA? "Il problema con i giochi è che hanno una fine ben definita, e una volta che li hai completati, difficilmente ti viene voglia di giocarli ancora. Quindi in questi giochi non esisterebbe una fine, e l'obiettivo sarebbe soltanto quello di andare il più lontano possibile. Ogni tre schermi ci sarebbero del 'continuo point' che permetterebbero di ricominciare da quel punto se si viene uccisi."

"Funzionerebbe come la piccola buca in cui si deve indirizzare la rana in cima allo schermo del Frogger normale. Ci sarebbero, mettiamo, cinque tunnel, ma solo alcuni di essi avrebbero del continuo point a cui aiutare il giocatore si potrebbero inserire nel tunnel giusto un paio di occhi che lampeggiano per un attimo. Se si salta nel tunnel giusto, si ottiene una password."

"Questi a password con avrebbe l'informazione che il programma utilizza per sottoporre un livello, in quanto l'intero terreno di gioco non sarebbe tenuto in memoria, bensì generato. Dunque, ogni volta che si inizia un nuovo gioco, si otterrebbe sempre un campo di gioco differente; però se si inserisce la password di cui sopra, il programma interpreti l'informazione a ritraccia lo scenario relativo, permettendo di continuare esattamente da quel punto. Con password di 10 lettere si possono facilmente generare circa 196,000 livelli."



Bizzarria acquatiche in un'area rielaborazione dal moderno Frogger di Molyneux. Anche qui parecchie novità, come l'ambizioso sara sul motore che offre un comodo rimorchio verso il tunnel. Da non perdere, vista che in questa acqua i coccodrilli abbondano.

LOVE STORY

"Sarebbe grande se si potesse distrarre Frogger con qualcosa, come ad esempio una Miss Frogger che compare di tanto in tanto. Funzionerebbe come un 'magnete d'amore' che attira Frogger verso di lei, l'entusiasmo da vincere a tutti i costi, perché la 'lady' sarebbe circondata da oggetti pericolosissimi..."

CAMERIERE, C'E' UNA MOSCA NEL MIO GIOCO!

Parecchia mosche, per la verità, l'ora puntualizza Peter. "Mentre Frogger procede, comincia ad avvicinarsi alle mosche che ogni tanto svolazzano per lo schermo. Se una di esse si avvicina troppo, la rana automa cammina a lira fuori la lingua e la inghiottisce. Ma più mosche mangia, più diventa grassa e pesante, e quindi quando salta su un oggetto galleggiante inizia ad affondare e deve saltare via velocemente. L'affetto non durerebbe a lungo, e dopo un po' Frogger tornerebbe alla dimensioni normali usando una... flatulanza. Questo la darebbe anche velocità extra, dato che la flatulanza agisce come propellente." Ehm...



Il favoleggiato Bullfrog, studiato originariamente come un pastetempo durante il caricamento di PowerMonger, oggi fa la polvere negli uffici della Bullfrog. Un vero peccato, perché è estremamente giocabile.



Altra azione della Bullfrog, questa volta con lo stesso il roggy in gran pericolo. Questa foto sovrapposta, dà un'idea del traffico lungo la strada. Dimostra anche quale sarà il destino di Frogger. As alla eccel

mazioni per quanto concerne la sequenza del salto della rana. Se salta su un tronco, farà sgambettare velocemente mentre il tronco rotola sotto le sue zampe, se salta su un coccodrillo, farà spalancare gli occhi dalla paura, se un camion le passa troppo vicino inserisce un gesto di "Wooh!"... Il tutto strettamente connesso con adeguati effetti sonori. Ricordate: non è la grandezza dello sprite di un personaggio che determina il suo "carattere", ma la sua tecnica di animazione, e questo ce lo insegna la gente del team che ha programmato Populous II."

Giustissimo, no? Fin qui per le modifiche non sembrano radicali; i cambiamenti riguardano il design vero e proprio del gioco: "Il gioco non si svolgerebbe su un unico schermo statico, ma su un campo di gioco dinamico a scrolling verticale; questo contribuirebbe a tenere viva l'attenzione del giocatore e lo svolgimento dell'azione risulterebbe così meno frammentato. Mantenerli il gioco vario aggiungendo nuovi terreni da attraversare, come ad esempio un giardino con cani, gatti, uccelli e piante pericolose da evitare, nonché un'area sotterranea/fogna con coccodrilli ancora più grossi."

"Uno dei vantaggi di questo nuovo formato di scrolling sarebbe quello di dare ai nemici movimenti più complessi e dettagliati invece di farli muovere semplicemente in linea retta: si muoverebbero in sequenze predeterminate in modo che con un po' di pratica il giocatore imparerebbe il modo di evitarli. Movimenti casuali sarebbero poco indicati, altrimenti sarebbe più una questione di fortuna che di abilità."

"Occasionali variazioni sono essenziali, come nei giochi di Mario, perché la gente si stanca di fare le stesse cose per tutta la durata del gioco; Frogger potrebbe entrare in un laghetto, e invece di saltare potrebbe nuotare, e combattere contro la mancanza d'aria. In questa sezione i nemici arriverebbero dal fondo dello schermo invece che dai lati, e la rana dovrebbe collezionare bolle d'ossigeno per mantenere la propria vitalità."

Peter è più che cosciente dei pericoli che si affrontano nell'aggiornare vecchi classici: "È importante non distruggere lo spirito della versione originale. Il segreto sta nel migliorare il gioco mantenendo intatte le qualità che ne hanno fatto un hit, quindi l'idea basilare rimarrebbe la stessa, cioè quella di far attraversare lo schermo alla rana, evitando pericoli di vario tipo. C'è un'altra cosa di Frogger che apprezco: un arcade game 'passivo'. Non si uccide nessuno e non si vanno a cercare guai; bisogna soltanto evitare degli oggetti."

non voglio dire che qualcuno pensa coscientemente a quanto sono cariati Mario o Sonic, ma un riflesso subliminale, ed fondamentale."

Come si creano dunque personaggi simpatici? "La qualità più importante è la risposta ai comandi e l'interazione con l'ambiente di gioco", precisa Peter. "Questo determina un legame maggiore con il giocatore; ad esempio, Sonic lo illustra molto bene: se i comandi vengono lasciati per qualche secondo lui inizia a battere il piede e a guardare verso lo schermo, e se si trova su una piattaforma si mette in bilico su un piede e si sporge... Sono piccole cose, che però contribuiscono all'appezzamento di un gioco."

"Per Frogger, un trattamento di questo tipo può funzionare particolarmente bene. Facendo girare il gioco a 1/30 di secondo, si riuscirebbero a produrre ottimi ani-

GOBLIN

VENDITA, NOLECCIO E SCAMBIO DI CARTUCCE PER CONSOLES... SOLAMENTE PER CORRISPONDENZA!

**UN ESEMPIO DEI
NOSTRI GIOCHI E
DEI NOSTRI PREZZI:**

MEGADRIE:

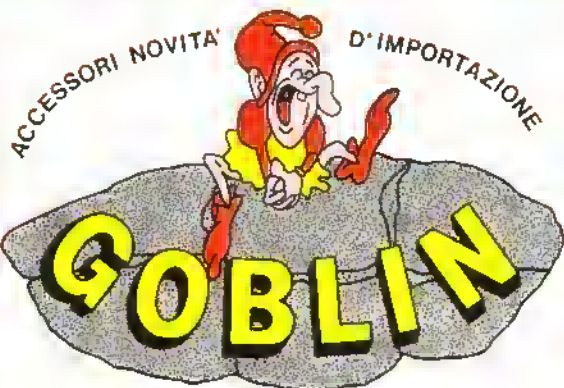
Alien Storm	99.000
Moonwalker	59.000
Spiderman	89.000
Mike D. Football	119.000
Hard Drivin'	69.000

GAMEBOY:

Bugs Bunny	59.000
Megaman	59.000
Pro Wrestling	54.000
Spiderman	59.000
Word Cup Soccer	56.000

SUPER FAMICOM:

SO Great Battle	119.000
F - Zero	109.000
Actraizer	109.000
Final Fight	149.000
Gundam F 91	119.000



Per posta:

Goblin - Via Sano di Pietro, 22 - 50143 Firenze

Per telefono (dal lunedì al venerdì)

dalle 9 alle 13 e dalle 15 alle 19
0337/679267

Questa è solo una minima parte delle offerte che proponiamo.
Tanti altri titoli pronti per la consegna... telefona o scrivi
per avere l'elenco completo.

**STRAORDINARIA
OFFERTA**

Compra anche un solo gioco presso di Noi ed entrerai a far parte del **Club Goblin** per il noleggio e lo scambio delle cartucce.

Scrivi o telefona per saperne di più.

**ARRIVI SETTIMANALI
DAGLI USA E
DALL'INGHILTERRA**

AMIGA 500 PLUS	760.000
CDTV	1.200.000
SEGA MEGA DRIVE	290.000
SEGA GAME GEAR	280.000
SEGA MASTER SYSTEM II + PISTOLA	290.000

ESPANSIONE 512 Kb A500	70.000
ESPANSIONE 1 Mb A500 PLUS	150.000
ESPANSIONE 2 Mb A500	290.000
KICKSTART 1.3/2.0 SWITCHABILE	185.000

TAVOLETTA GRAFICA PER AMIGA	685.000
PISTOLA PER AMIGA + 3 GIOCHI	99.000
JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI	145.000
SCHEDA PC KCS PER AMIGA	650.000

HARD DISK 20Mb PER A500 A500	640.000
------------------------------	---------

CONTROLLER VELOCI SCSI:	
ALF 2 PER A2000	280.000
ALF 3 PER A200/3000	390.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!!!!

MATRIX

Via Mazzoni 35B, TORINO - TEL/FAX 011/3852012
Via Mongitore 1, TORINO - TEL. 011/3852012 FAX 011/3852030

NOVITA' SOFTWARE

THE SIMPSONS * TURTLES II * ROLLING RONNIE
PIT FIGHTER * SAN FRANCISCO HEAT * G LOC
WRESTLING WWF * MEGA TWINS * IL PADRINO
LOTUS 2 * FALCON 3 * OUTRUN EUROPE
MID WINTER 2 * CRUISE FOR A CORPSE

DISK BULK 3.5"

100 PEZZI L. 75.000

PC 286=16, 1MB RAM, DRIVE 1.44 MB,
HARD DISK 40 MB 19 ms, VGA, DOPIA
SERIALE, PARALLELA, PRESA JOYSTICK,
MONITOR COLORE VGA 14"

1.800.000

TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX

VENDITA PER CORRISPONDENZA: Tel. 011/3852012

PROLOGO

'Non è necessario sperare per intraprendere, né temere per perseverare'

(Guglielmo d'Orange)

Benvenuti, o'lo secondo Posta largata M&F. Sarete ready for this? direbbero gli Too Unlimited. Un mild Turbomaia sono sicuro che la vostra risposta sarebbe certamente affermativa. Lo standard è leggermente migliorato rispetto a quello del mese scorso ma ancora non ci siamo. Munt, state leggendo Kappa, non il Corriere dei Piccoli, e vogliamo lettere da Kappa! Dopo uno studio approfondito e facilitato dall'ausilio di sofisticatissimi strumenti quali pallottolieri numerici (i migliori), mi sono reso conto che le lettere che riceviamo possono essere divise nelle seguenti categorie:

- 1) Coloro che hanno qualcosa da dire a proposito di KO (44,6%)
- 2) Possessori di Amiga delusi (11,5%)
- 3) Nostalgici con problemi esistenziali (5,4%)
- 4) Possessori di Amiga entusiasti (11,5%)
- 5) Nonne che ci hanno confuso con un numero speciale di MANI DI FATA, e ci chiedono delucidazioni su un ricamo a punto-croce. (27%)

E questo sarebbe il massimo che riuscite a dare? Ma stiamo scherzando? Dove sono la grinta, la fantasia, l'ironia, indispensabili per sconfiggere lo squallore quotidiano e il freddo invernale come la fame per mangiare?

Innanzitutto toglietevi dalla testa quello stereotipo sbogliatissimo che Kappa è una rivista troppo seria: scrive lettere spiritose e simpatiche e sarà il primo a pubblicarle: a tutti piace leggere con il sorriso. Un momento, un momento, ho detto "lettere spiritose" non demenziali fino all'eccesso, per quello ci pensa GAME POWER. Il mondo è grigio, il mondo è blu, coccolati la Posta,

SVOLGIMENTO LO DEVO DIRE

Amica redazione di Kappa,

sono un ragazzo che lavora in un "famoso" (scusate la presunzione) soft center dell'Emilia Romagna da circa un anno e mezzo, nativamente appassionato di videogiochi. Sono disperato (si fa per dire) poiché devo continuamente mentire ai clienti dando giudizi positivi su ogni tipo di giochi e, ultimamente i giochi "spazzatura" stanno affollando i miei scaffali. Perché le software house non si impegnano di più sfruttando a pieno le

capacità delle varie macchine? È scandaloso vedere che alcuni giochi siano migliori in versione C64 piuttosto che per Amiga, e il sottoscritto si è rotto le (biiiiiii!) di dover parlare bene delle loro immensi schifezze (conoscendo a volte paurose gaffes, ad esempio "Ecco Champion of the Ring", è un bel gioco divertente", risposta "Ma come, se ho letto la recensione su K che la ha stroncato!"¹). Tutto questo sarebbe anche perdonabile se i prezzi di suddetti giochi fossero accettabili, invece raggiungono prezzi sempre più alti, spingendo la gente verso la pirateria. Vi invidio, a volte, se pensate che il vostro giudizio consiste nel poter attribuire giudizi imparziali a questi giochi senza il cruccio di rischiare di non vendere e dare a queste software house come stanno le cose (voglio sperare, infatti, che le voci giunte su presunte "bustarelle" per alzare i vostri voti ad alcuni giochi siano false, anche se rileggendo alcuni giudizi su prodotti Simulmondo mi hanno dato a pensare), confido comunque sulla vostra serietà. Riuscirete a stilare una soluzione di Heart of China? E vero che uscirà King Quest V in italiano? Posso rassicurare i possessori del Lynx che usciranno nuovi giochi? Ora che mi sono confessato, posso andare. Amen. Grazie per lo sfogo di cui sopra e scusate se vi sono sembrato troppo drastico.

ROB

Chi l'avrebbe mai detto? Anche i bistrattati negozianti hanno un po' di coscienza. Certo, quando si tratta di vendere la propria merce non c'è rimorso che tenga, pena il fallimento. Spacciare però porcate galattiche per capolavori imperdibili, è eticamente un po' meno corretto, anche perché spesso ciò irrita l'acquirente e lo spinge a non tornare nel negozio una seconda volta. In ogni caso mi sembra troppo facile attribuire la colpa alle software house, tacciandole di realizzare giochi "spazzatura". Certo, spesso avviene che ottese conversioni si rivelino penose e ingiocabili, ma il software di qualità non è affatto in via di estinzione. In ogni caso, caro Rob, ricorrendo che gli acquirenti non sono tutti ingenui, e se leggono Kappa sanno distinguere una tiroteia da un capolavoro, come hai sperimentato in prima persona. Andiamo con le risposte: la soluzione ce la siamo fatta spedire direttamente dalla Cina e la troverai nel supplemento di questo numero. Per KQV la notizia è vera, così come quella per Lynx. Circa venti nuovi titoli saranno disponibili in Italia entro i primi mesi del '92. Per quanto riguarda le bustarelle,

io, forse ho ragione perché da parecchio tempo che non vediamo più il direttore e continuiamo a ricevere cartoline dai Corai.

KICK OFF 2: IL DIBATTITO

Sembra incredibile, ma le lettere che mensilmente riceviamo contenenti riferimenti al leggendario gioco dello Anco costituiscono quasi la metà del totale, per ciò ho dovuto cedere a queste polemiche nozionali popolari propinandovi un dibattito. Le risposte alle polemiche precedenti, scatenate dal fantomatico Marco Compagno non si sono fatte attendere. Mi affido alla vostra maturità e alla vostra serietà, affinché possiate dialogare in modo serio e costruttivo... Se ci va bene potrebbe pure scapparci la rissa. Insultate il "miglior gioco di calcio mai realizzato su home computer" e considerate un'eresia e leggendo le lettere successive vi tenderete conto che l'Inquisizione non è scomparsa. Uno per volta, per dirciuffo!

Vorrei replicare alle critiche che Marco Compagno ha esposto a KO2 su Kappa numero 32. Cominciamo dal portiere: non mi sembra affatto che si muova parallelamente alla palla (forse i tuoi occhi sono perpendicolari fra loro?), né tantomeno che cammini sulla rete o sui cartelloni pubblicitari, anche perché non l'ho mai visto uscire dal campo. Non è vero inoltre che parli qualunque tiro sulla sua traiettoria perché a volte la palla gli passa tra le mani o in mezzo alle gambe (qualsiasi riferimento...), anche su tiri ravvicinati, né mi pare che sia tanto masochista da respingere sui piedi degli attaccanti (a parte che se ci fosse Ruben Sosa non ci sarebbero problemi per il portiere) i tiri destinati fuori (a parte qualcuno che forse finirebbe sul palo). Marco continua poi affermando che i giocatori non si reggono in piedi, ma forse non ha ancora capito che perdono un po' di energia a causa dei ripetuti falli che subiscono, inoltre i giocatori espulsi nel secondo tempo sono sempre rimasti negli spogliatoi a meditare sulle loro malefatte o ad inveire contro l'arbitro, ma non sono mai tornati in campo, neanche per commentare gli attributi corneschi dell'arbitro. A questo punto avrei un paio di consigli per Marco:

- 1) comprati un bel paio di occhiali o pulisci bene i tuoi se già li possiedi
- 2) se i giocatori sono veramente spompati come dici, imparala fare meno falli



TECNOBIT
 HARDWARE & SOFTWARE
 Via PLATEJA 68/D
 74100 - TARANTO
 TEL/FAX: 099.314214

ECCEZIONALE OFFERTA PC:

**80286 16/21Mhz-1 MEGA RAM
 HARD DISK 40MB - 2 DRIVE
 SCHEDA VGA - MONITOR
 MONOCROMATICO
 a £. 1.699.000**

FANTASTICHE NOVITA' PER TUTTE LE CONSOLE:

**SEGA MEGADRIVE
 GAME GEAR
 NINTENDO SUPERFAMICOM
 GAMEBOY
 SNK NEO GEO
 NEC PC ENGINE
 ATARI LINX**

**ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI
 SBALORDITIVI !!
 IMPORTAZIONE DIRETTA DAL
 GIAPPONE !!**

**TUTTE LE ULTIME NOVITA'
 SOFTWARE & HARDWARE
 ORIGINALI x AMIGA & PC.
 AMIGA 500 GARANZIA
 ITALIANA a £. 699.000.
 COMMODORE CD-TV
 a £. 1.249.000.
 VENDITA ANCHE PER
 CORRISPONDENZA.**

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA.
 CONSEGNA IN 24/36 ORE.**

I PREZZI SONO IVA COMPRESA



Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592

GENOVA SAMPIERDARENA

VIDEOGIOCHI PER

AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM

NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO



Interfaccia Midi Amiga	L. 45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L. 80.000
Syntetic Sound Amiga	L. 120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L. 90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L. 245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L. 350.000
Genlock Esterno Amiga	L. 349.000
Genlock Professionale Amiga	L. 1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L. 40.000
Data Switch 4 Posizioni	L. 50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L. 165.000
Scheda Televideo	L. 180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L. 32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L. 110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L. 750
Tappetino per Mouse	L. 12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L. 60.000

NOVITA':

**MODEM 1200 Baud
 MODEM 2400 Baud**

MINI-PORTATILE

MISURE

11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm



1200 B L. 195.000

2400 B L. 340.000

Si Prenota Vision Colorbust, scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINTE. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.

Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

AMIGA VS GAMEBOY: CHI VINCERÀ?

Gentile redazione di K,

Vi scrivo in primo luogo per farvi i complimenti per la rivista, che, a parte qualche errore di stampa (del tutto comprensibile), giudico impeccabile.

Inoltre vi scrivo per esporvi la mia opinione riguardo al Gameboy. Dico subito che, secondo me, comprare il Gameboy è come buttare 170.000 lire dalla finestra. Faccio questa affermazione guardando le prestazioni che tale console può offrire, ovvero: uno schermo di gioco microscopico, grafica monocromatica orribile e sonoro orripilante (forse l'unica cosa che si salva è la giocabilità). Vi chiedo di non darmi una risposta del tipo "...per quel che può dare è il massimo", perché da Voi non l'accetterei. Mi sembra molto bene comprare un computer tipo Amiga (che io possiedo), un ST, un PC, o al limite, una console (Megadrive) che, devo (purtroppo) ammettere, hanno raggiunto un buon livello di prestazioni. Penso che tutti sarebbero gratificati da una buona grafica con colori vivi e brillanti, un adeguato suono, e uno schermo di gioco GRANDE, che non dalle scadenti prestazioni del Gameboy. Inoltre anche sul termine "portatile" c'è molto da ridire: come può una persona che cammina per strada giocare con il Gameboy, rischiando di andare addosso o peggio, farsi investire perché è passato con il rosso? Oltre a questo una persona che esce di casa, esce con un intinto ben preciso: fare questo, andare lì, comprare quell'altro e non può distrarsi con il Gameboy. Questo, sperando di essere stato chiaro e sintetico, è il mio parere. Vi ringrazio dell'attenzione, e vi chiedo un po' di spazio nella K-Box.

STL (MI)

Ti risponderò che per quello che può dare, il Gameboy è il massimo, ma ripensandoci, l'argomento va trattato in profondità. L'importante è trattare il fiato e soffiare fuori le bollicine lentamente. L'Amiga è un computer, il Gameboy una console. Come tale l'Amiga è stata creata per restare ferma, oserò dire ancorata, in un posto fisso, mentre l'epiteto costante del Gameboy lo definisce una console "portatile", il che presuppone l'idea del movimento, del dinamismo. Capisci, a tutti piacerebbe andare in giro con uno schermo bello largo, una grafica a 4096 colori, restare a casa da scuola il sabato, ma non si può avere tutto dalla vita, anche perché recarsi a scuola con un Amiga non è così facile. Innanzitutto bisognerebbe portare il monitor con una mano, la tastiera con l'altra, e collegare il tutto con un generatore del peso di una quarantina di chili contenuto nello zaino che avete sulle spalle. Rimane il problema dei joystick. I casi sono due: o ne avete uno classico con le ventose, e qui il problema non si pone, in quanto vi basta fissarlo sul petto (se siete villosi, consigliamo una depilazione mensile) e azionare la manopola con la bocca, oppure, nel caso ne abbiate un modello Speedking o Navigator, la manovra è più ardua, ma non impossibile: tenetelo stretto con i denti e muovete lo stick col naso, dopo averlo infilato in una narice (sinistra nel caso siate mancini). Potrete respirare tranquillamente con l'altra. Il problema del mouse è presto risolto: potrete utilizzare il ditone del piede per premere i due pulsanti e per farlo rollare avrete solo l'imbarazzo della scelta: pavimento, marciapiedi ecc. Hai ragione a sottolineare la pericolosità del Gameboy: pare che sia una delle cause principali delle "stragi del sabato sera" ed è stato vietato in Svezia, Norvegia e Finlandia. Ci fa piacere che i nostri lettori si facciano fardello di problemi etici e morali così gravi. Ti prego di comunicarci la data esatta in cui comprerai il Gameboy così ci metteremo sotto la tua finestra.

3) Compra l'original, perché è evidente che possiedi una copia "pirata".

CARLO, Ladispoli

"Marco, rispetto le tue idee, ma non perché tu dici delle cose più giuste, ma perché ho capito che queste sono solo delle valutazioni soggettive che si basano sul tuo modo di interpretare un gioco: se ti affermi che *I Play 3d Soccer* è mille volte meglio di *KO2*, è perché questo gioco si avvicina di più al tuo modo di interpretare il calcio".

(DANIELE, Callagirona)

"*I Play 3D Soccer* mille volte meglio di *KO2*? Ma ti senti bene? Fammi il piacere! Ci metti un quarto d'ora per arrivare davanti al portiere, e sembra che la palla ti sia incollata al piede. Per fare un passaggio hai bisogno di un mese di pratica, e i tiri ad effetto? Lasciamo perdere che è meglio".

(GIANLUCA VIRGA, Roma)

"Perché tutte queste stupide polemiche? Ok, *KO* è un buon gioco, ma questo fanatismo è infantile. Comunque aspettiamo *KO3* o *Return to Europe* prima di aggiungere altro, non vi pare?"

(LUCA BIGLIARDI da Genova)

"*KO2 - Return to Europe* è stato peggiorato anziché migliorato. Perché cambiare la posizione in campo degli uomini a seconda delle tattiche? E cos'è quella buffonata di fare cadere gli uomini se cambiano direzione troppo velocemente? In più non si possono fare nemmeno quindici metri che si viene stesi a terra!"

(Emanuele, Genova)

"Quel sol che pria d'amor mi scaldò il petto, di bella verità m'aveva scoperto, provando e riprovando, il dolce aspetto".

(Dante Alighieri, *Pd III vv. 1-3*)

"Omai è nsaputo che generalmente tutti le simulazioni cal-

cistiche, specialmente quelle del dio Dino Dini, hanno qualche bug, qualche pattern identico nel segnare i gol, sia nei com-op che in quelle da casa. I giocatori hanno bisogno di flebo? E sostituisce, no p***a! Il difetto dei giocatori espulsi? Non è che per caso hai qualche copia pirata di troppo? Attenzione, devo dire ancora una cosa: la lettera di Marco Campogno è una copia spudorata della lettera apparsa su TGM giugno 1991, scritta da Luigi e Marcellone da Mesagne. Controllate, poi andiamo insieme a bastare quel b*****o!"

(GIANFRANCO FRANCHI ZAK 3 da Roma)

ED ECCO LO SCANDALO!

"Carissima redazione, nel leggere la Posta del numero di ottobre, una lettera (CALCIOMANIA), mi ha lasciato davvero a bocca aperta. Ma andiamo con ordine.

Circa cinque mesi fa ho condotto uno studio su *KO*. Indicando i difetti, i bug e i possibili miglioramenti. Ho spedito questa lettera, dite che a voi, ad un'altra rivista del settore (TGM). Quest'ultima ha pubblicato una notevole sintesi della lettera (sintesi che mi è parsa veramente eccessiva, ma questa è un'altra storia). Ora a distanza di qualche mese rileggo la stessa sintesi sulla vostra rivista, e per di più firmata da un certo MARCO CAMPOGNO di Palermo. A questo non riesco a dare davvero una spiegazione logica (A dire il vero, una ci sarebbe, ma lascio a voi il compito di farci giustizia)".

(LUIGI da Mesagne - Br.)

La faccenda si infittisce, e mi ricorda il mitico "Caso Balda", di fronte al quale Ustica sarebbe un passatempo perfino per il commissario Basettoni.

Vediamo un po'... Innanzi tutto, la prima "effrazione" è stata commessa proprio dal soprastante Luigi: spedire la stessa lettera a più di una rivista è alquanto meschino e sconsigliato. Ma se ha scritto effettivamente entrambe le lettere, si pone un secondo problema: "Chi è MARCO CAMPOGNO?". E forse un povero innocente, lapidato e insultato da tutta l'opinione pubblica come Sacco e Vanzetti? Oppure MARCO ha subdolamente copiato la lettera di Luigi, imbandacela? Regge poco... CAMPOGNO, confessi! La cosa è circondata: esci con le mani in alto e non fare scherzi.

Dov'è la verità? Qualcuno ha visto o sentito qualcosa? Suvvia, l'omertà è ignoranza... Quale altro colpo di scena sconvolgerà la Posta? Lo sapete solo sul prossimo numero di Kappa.

MA LA FACCENDA SI COMPIICA...

Spett.le redazione di K,

chi vi scrive è il gruppo che ha materialmente realizzato *I Play 3d Soccer*. Chiediamo ospitalità presso la Posta della vostra rivista per ringraziare personalmente il lettore Marco Campogno di Palermo, di cui, purtroppo non conosciamo l'indirizzo (e non siete i soli, ah, ah, Nd1). La sua missiva, pubblicata sul numero di Ottobre, che riconosce i nostri sforzi nella realizzazione un prodotto tecnicamente innovativo ci ha fatto enormemente piaciuto. Poi riconoscendo a *KO2* il pregio di essere un gioco ben fatto e molto divertente, riteniamo, infatti, che i due programmi non possano essere assolutamente paragonati. *I Play 3d Soccer*, da un punto di vista grafico e di codice è e-

KRAMER ELECTRONIC COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000

IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC

via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

WILD LION

Via Codro, 5/C - 42048 Rubiera (RE) Tel. e fax 0522/627669

VENDITA HARDWARE E SOFTWARE per
**SUPER FAMICOM - PC ENGINE - MEGAORIVE - AMIGA - PC
COMPATIBILI - GAME BOY - LYNX - SEGA MASTER SI-
STEM - NINTENDO**

Offerta di NATALE:

Prezzi scontatissimi!
Ulteriore sconto del 10% per acquisto console Megadrive,
Super Famicom, Pc Engine e Neo Geo.
Supersconto del 20% a chi acquista più di 1 gioco.
Navità:
vendita videocassetta catalogo per giochi Megadrive

Giochi per SUPER FAMICOM:

Actraizer - Super Mario World 4 - Super Pro Baseball - Big Run - Pilot Wing -
Gradius III - SD great Battle - Final Fight - U.N. Squadron - R Type II - Ghouls
& Ghosts III - Darius Twin - Super Tennis - Goemon

Giochi per MEGADRIVE:

Alien Storm - Wrestle War - Sonic - Bonanza Bros - Mustang - Kagaky - Strider
- Shadow Dancer - Mercs - Zero Wing - Dick Tracy - Galaxy Force II - Dinoland
- Out Run - Hunter Joke - Street of Race - Street Smart - Saint Sword

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE:

MEGA DRIVE - SUPER FAMICOM - PC ENGINE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

Chiuso il giovedì pomeriggio
orari di apertura, dalle 9.00 alle 12.30 dalle 15.00 alle 20.00

RHO

Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA

COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

AMIGA, PC MS.DOS Compatibili, C 64

RHO

Via Corridoni, 35

Tel. 02/935.04.891

Fax 02/935.04.893

BITLINE sas



Tecnoshop



Non cercare altrove!!! Anche a Napoli puoi trovare i prezzi migliori d'Italia in un catalogo
completo di ogni accessorio per la gamma COMMODORE!!!
Vuoi un esempio?

Amiga 500 (Commodore Italia) Apple/ter	649.000
Commodore 64 New + registratore + 2 joy+omaggio	269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	1.169.000
Penna ottica per Amiga	29.000
Boot-selector per Amiga	19.000
Esplorazione A501 Commodore con garanzia	119.000
Action Replay II per Amiga 500	169.000
Mouse Selector	29.000
Interfaccia 4 Joy per giochi (calcio, pallavolo ecc.)	29.000
Tutti i joystick Quickjoy in mega offerta speciale	
VIDEON 3.0 + Photon Paint 2D italiano	565.000
Mouse - Pad antistatico	12.000
Porta mouse da applicare al tuo computer	5.000
Esplorazione 512K senza clock	79.000
Dischetti marchiati 1/5 100% error-free da 3.5" 2DD	
compresi di etichette (min. 100 pezzi)	750
Contentori Posso 3.5 150 posti a cassetto	35.000
Contentori trasparenti 80 posti + chiave	18.500
Linea Golden Image	
Drive Golden Image con track-display /Genlock Roggen+mixer video	385.000
Scheda televideo per Amiga	160.000
Doppio joy-pad a infrarossi per Amiga-Sega-Nintendo	85.000
Penna-mouse	160.000
Esplorazione 550KB Amiga+clock+disk+connect	85.000
Esplorazione 2 MB per Amiga 2000	380.000
Inoltre:	
Etichette per dischi 3.5 colorate	50
Trackball per Amiga e PC	in offerta
Mouse per Amiga, Atari, C64	40.000
Videocassette VHS E 120 di nota marca (sconti su quantitativi)	5.000

Disponibili tutti gli accessori per il Commodore 64, Amiga e PC.
Disponibile tutta la cartoleria per i vostri computer, nastri per stampante ecc.
Assistenza tecnica per tutti i computer.
Consulenze specializzate per DTV (telecamere, produzioni e post-produzioni)

Tutti i nostri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per corrispondenza in tutta Italia.
Gli ordini vengono evasi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine.
Sconti e trattamenti particolari per i rivenditori. Aperti tutti i giorni tranne il lunedì mattina.

TECNO SHOP by Data Office s.r.l.s.

80048 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 - Fax - 081/5743260

normemente più complesso della parte arcade del suo concorrente inglese. Basti pensare che ogni giocatore del nostro programma, ha circa 1800 frames di animazione. Per quanto riguarda la parte manageriale che in KO2 è decisamente più sviluppata, crediamo che con *1 Play: Football Champ* siamo certi di aver realizzato un prodotto che soddisferà pienamente o quasi gli utenti più esigenti, completando la nostra linea *1 Play* sul calcio. Di *1 Play: Football Champ* sarà disponibile presto una data disk con il campionato italiano di serie A e B edizione 1991/92.

Detto questo, Vi salutiamo ringraziando Vi per l'attenzione e per lo spazio che avete voluto concederci.

MARIO BRUSCELLA (Programmazione)

RICCARDO CANGINI (art)

GAETANO DALBONI (design e testi)

MASSIMO PERINI (audio)

ANDREA BRADAMANTI (test senior)

Sembra una situation comedy alla John Landis... Ormai non si sa più chi ringraziare, chi gestire dalla torre, chi commiserare... In ogni caso il destinatario dei ringraziamenti dello staff della Simulmondo sarà sicuramente felice: rendici portezzi e svela la tua reale identità!

PIRATI SFACCIATI

Salve,
mi manda Lubrano, chi K sono io, certo M. Uomo, ovvero il pirata più sporco, più ludico, pardon, lundo, che si aggrin fia i chip and chop dell'Amiga e i suoi Amici. Sono d'accordo con voi quando esigete, cioè sperate, che le leggi sul software in Italia siano più rigide, così per noi pirati il tutto diventa più divertente, perché dovremo sfuggire alla stupida giustizia italiana. Ho saputo che in Usa c'è la sedia elettrica per chi copia un utility, l'amputazione di entrambi le mani, mentre l'amputazione del c***o per chi copia un sexy-game! Salvo a una, dimenticavo che K non l'acquisto originale, ma lo compro fotocopiato a 30 lire a pagina, cioè per circa tre e mille lire. Con le due che mi avanzano mi compero un gioco pensando ai furbi che si comprano l'originale.

Absolutamente vostro,

MARIO NOIOSO Porzuoli (NA)

Non fatemi arrestare: ho famiglia (quella di mio padre)

PS: Mi dispiace solo per i programmatori, sono solidale con il loro dolore, sarò uno di loro.

PPS: Non mettete uno stupido titolo se pubblicate queste s*****e. Provate con qualcosa come "Chi vuol esser lieto sia... del domani non v'è certezza".

In effetti i versi di Lorenzo il Magnifico sono particolarmente pertinenti in questo contesto. Allora la giustizia italiana sarebbe stupido? Inefficace? Ridicolo? Può darsi, ma allora come spiegate che negli ultimi mesi alcune tra le più importanti bande di pirati laziali siano state stroncate? Derive di negozi in tutta Italia costretti a pagare multe salatissime dopo l'intervento della finanza? Senza contare il colpo fatto dai carabinieri nei primi giorni di novembre: 200 mila dischetti sequestrati, più di 700 milioni di lire requisite, e i sigg. Gaetano Della Gatta (Napoli) e

Vincenzo Costella (Roma) dietro le sbarre. Si spiega solo col fatto che, finalmente, le acque cominciano a muoversi. Goditi il tuo Kappa fotocopiato finché puoi, potrebbe non esserci un domani per la tua categoria...

POSTA BREVIS

Tal "INC*****O FAN DI BRUCE WILLIS" ci ha spedito una rovente missiva lamentandosi della recensione del gioco *Hudson Hawk* nella quale accusa il recensore che si sarebbe lasciato andare a commenti, alquanto negativi, se non dissacratori e irriverenti, sul film di Lehmann, e ciò ha irritato profondamente il nostro lettore. Questi, entusiasta dell'ultima fatica del suo eroe, Willis, ci ha spedito anche la recensione di CIAK, nella quale il film viene giudicato come "bizzarro e divertente" e consacrato ai posteri con ben due pallini. Comunque, checché tu e Massimo Lastrucci, critico della rivista da te citata, ne diciate, concordo con l'opinione del recensore. Un film che cambia trama cinque o sei volte per tempo, scombinate, semi-demenziale, eccessivamente costoso per quello che offre, non può che deludere anche i fan più convinti. Non a caso il film è stato un flop un pò dappertutto. Era molto meglio Schegge di Follia (Heaters), sempre di Lehmann. Ma se a te piace così...

Miracoli della Posta di K: un certo UNO CHE SI È STUFATO SOLO DI GIOCARE ci scrive che è disperato perché non riesce a trovare qualcuno in grado di spiegargli l'Assembler. Come per magia spunta dal nulla il nobile (d'animo) ALESSANDRO CONSOLI di Roma che si propone di aiutare qualsiasi tapino in difficoltà con tal linguaggio. Ecco il suo numero di telefono: 06/2427301 (massima serietà, per favore). K sembra ormai un surrogato del "Gioco delle coppie"...

CRISTIAN GHEZZI (Lissone, Milano) è probabilmente uno dei tre possessori di Acorn Archimedes in Italia, e ci informa dell'uscita di *Lemmings*, *Chuck Rock* e *Manchester United Euro* per il suo sistema... Purtroppo, pur essendo un'ottima macchina, l'Archie non è così diffuso da meritare uno spazio su K. Le leggi del mercato sono crudeli, ma vanno rispettate.

Un certo TINTO BRASS DIGITALE (Co) chiede dell'incisione a proposito di *Femine Fatale* della Graphix Express per Amiga. È un "gioco" disgustoso, immorale e schifoso, è pazzesco che simili programmi vengano messi in circolazione, fortunatamente è vietato ai minori di 18 anni. E poi è così difficile: non riesco a superarlo al quinto livello... Ehm, scherzi a parte, è il classico puzzle game che sfrutta l'aspetto "pornografico" per vendere di più... Segue alla lettera la tecnica di *Panorama* di Sette. Ci saranno sì e no cinque o sei data disk dedicati... Sex sells, but who's buying?

IL PENSIERO DI NATALE

"Vi pare giusto che sia uscita una collezione comprendente *Falcon*, *Falcon Mission Disk 1* e *2* al prezzo di 69.000 lire, quando, io, comprando i tre giochi singolarmente, abbia spe-

so ben 167.000 lire?"

LUKE ACE (To)

"It's a such good vibration" Morfy Marc and the Funky Bunch, a proposito del drive dell'Amiga

SENSIBILIZZATEVI

"Sacrificio volentieri uno spazio epistolare per FALZARES DENIS, di Cesenatico (FO), per un problema che perseguirà la vostra coscienza anche il giorno di Natale.

"Ora viene il dramma. Quando tornai a casa del negozio dove avevo visto quella macchina favolosa, cercai di convincere mio padre a comprarmi l'Amiga 500. Ma lui non ne volle sapere nulla e mi disse questo: 'Non te la compro finché non vendi il Commodore 64'.

Da allora sono in cerca di una persona che, con il suo sconfinato buon senso, riesca a comprarmi il mio computer. Per favore, vi scongiuro, se avete un pò di pietà per me, compratemi il mio C64, sono disperato, aiutateni!"

Come potreste rimaner insensibili a questo appello strapalacme? Eccoli l'indirizzo: FALZARES DENIS, via Ciro Menotti 21, 47042 Cesenatico (FO). Tel [0547] 84738.

MI FA MALE DI NATALE

Spett.le redazione di Kappa.

Vi scrivo questa lettera per chiedervi un grandissimo favore. Cerco disperatamente due cose, il gioco *Monioe Mansion* (copiato, naturalmente) (naturalmente, Ndi) e la soluzione di JACK (sic) MC CRACKEN, se pretendete soldi vi dò il mio numero di telefono che è *****, per ricambiarmi del piacere li faccio (sic) Ndr questo problema.

PS. Ahhhh! Mi dimenticavo, per piacere mi potete scrivere una lettera perché se me la scrivereste mi fareste vincere una scommessa con un mio amico.

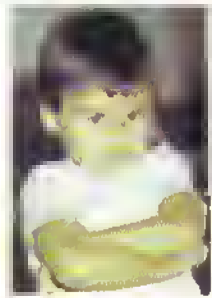
ITZIANO RINDI (Pi)

EPILOGO

Non posso fare a meno di ringraziare tutti coloro che mi hanno scritto in occasione del mio ritorno dagli USA, sigh, certe cose mi commuovono. Dimenticavo un taglio, o le lacrime che mi stanno copiosamente scendendo dalle gote potrebbero mandare il tutto in cortio e pregiudicare l'uscita della Posta. Vi anticipo che il mese prossimo troverete un secondo dibattito su Kick Off 2 - The Tournament, ma rinnovo l'invito o spaziare in ogni campo. C'è ancora qualcosa che devo dire, ma al momento non... Ah, sì, vacca polacca, è già NATALE! Auguroni, panettoni, regaloni, bontà e altruismo... (e qui ha toccato il fondo del patetismo in scatola, ma survia, o Natale siamo tutti felici e contenti, no?) Ci serviamo a Gennaio.

Peace to the Brothers,

MBF



ANNUNCI

VENDITA

VENDO o preferibilmente scambio software per Amiga. Rispondo a tutti.
Luigi Colosimo v.le De Filippis, 17/a - 88100 Catanzaro

Amiga. Metodo Lotto Pentagono ricava ogni mese 1 ambata + 4/9 ambi secchi solo su 2 ruote per 6 settimane. Gennaio '90 ad ottobre '91 vinte 19 ambate + 6 ambi secchi + 17 ambi su tutte. Costo programma L. 30.000 da inviare tramite vaglia
Anton Giulio Matarichioni via Tetracma, 67 - 04017 S. Felice Circeo (LT) tel. 0773/522039

VENDO A2000 con scheda Janus XT e due drive asterni (1 GMC + 1 Commodore). Vendo inoltre giochi Powermanger, Pro Tennis Tour 2 ed altri e programmi (Superbase personala e Kindwords) originali. Preferibilmente Milano e dintorni.
Guido tel. 02/58107822 ore serali

VENDO C64 + drive + registratore + 80 dischi + cassette (con giochi + 2 joystick + L. 250.000).
Jean Claude Matteucci via M. Sebina, 17 - 00199 Roma tel. 06/8312023

VENDO per passaggio suparlare, C64 + registratore + drive 1541 + copritastiera + joystick professionale + copiatore di dischi + porte dischi/cassette + parecchi giochi su disco e su cassetta. L. 400.000
Massimo De Ferrari via G. Tonni, 41/2 - 16133 Genova tel. 010/392060.

VENDO Atari 1040 STF + cavo scart per collegamento e tv colori + monitor monocromatico SM124 + svariati programmi a L. 800.000.
Massimo tel. 0331/792850.

VENDO PC1 Olivetti Progest, con 2 floppy disk drive, 640K memoria RAM, video alta definizione a colori 1 anno di vita, ottimo stato, perfettamente funzionante, con manuali, garanzia, giochi e programmi. Tutto a L. 700.000. Regalo al primo che telefona al joystick koma.
Alessandro tel. 02/9515154 ore pomeridiane

Causa passaggio a 486 VENDO a L. 3.000.000 PC MsDos compatibile 100% CPU 386 a 25 MHz con 2 MB ram, HD 42 MB (84 MB), doppio FD (5,25" 1,2 MB & 3,5 1,44 MB), scheda VGA 1024x768, tastiera atesa e mouse Logitech con software; tutto in condizioni perfette: qualsiasi prova. Solo se interessati.
Alessandro tel. 02/38102375 cena

VENDO/scambio software per Pc IBM e compatibili. Alcuni dei miei titoli sono: Wing Commander 2, Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5, Wrath of the Demon, Secret Weapons of the Luftwaffe, Last Battle.
Eddy Squazzaro via Pelosa, 10 - 35010 Villa del Conte (Pd) tel. 049/5744441 dalle 20.45 alle 21.30

VENDO Cbm 128, drive 1541, Mps 1230 monitor 10845, libri, enciclopedia x 128, rivista

ed un'infinità di programmi e giochi sia x 64 sia x 128, il tutto come nuovo. Prezzo conveniente (se in blocco)
Adriano Locortel. 0565/977539

VENDO Amstrad PC 1640 (XT) dotato di Hardisk 32 Mb, scheda grafica EGA ad alta definizione, drive 5 1/4, mouse, Dos, Gem e tantissimi giochi e programmi, il tutto a L. 1.000.000.
Fabio tel. 0331/859075

VENDO cartuccia Amiga action replay per A500, usata pochissimo. Parfetta svedo e L. 100.000 non trattabili.
Stefano Ferronato via Venezia, 15 - 36030 Caldogeno (VI) tel. 0444/585223 dopo le ore 15.00

VENDO come nuovo C128, drive 1541 C, MPS 1230, monitor 10845, software sia per 128 sia per 64, riviste, libri e un'enciclopedia per 128. Prezzo trattabile, contattatemi!
Adriano tel. 0565/977539

VENDO software originale per C64, titoli come: Out Run, Wonder Boy, Bobble Bobble, Mario Bros 1 Microprose Soccer, Italia 90, Football Manager, Flight Simulator, F16 Combat Pilot, Golf International e molti altri ancora. Prezzo ragionevole, tutti corredati di istruzioni, Max senet.
Doris tel. 0547/84738.

VENDO dischetti da 3,5 vergini a L. 940 (e anche meno) ciascuno. Vendo anche dischetti non vergini per Amiga 500/2000 con tutte ultime novità (Lotus Esprit II Champion Drvngl) tutti originali a sole L. 1700.
Fabio Fedeli via Apella, 77 - 00124 Casal Palocco (Roma) tel. 06/6093239.

VENDO computer Philips MSX 2 VG 8235 + joystick + giochi tipo Arkanoid, Outrun, Pacland, su dischetti. Tutto in ottime condizioni a L. 150.000.
Andrea tel. 0564/20893.

VENDO, causa mutuo, IBM compatibile con 512 Kram, 2 drive 5 1/4, hardisk 20, monitor monocromatico, scheda CGA, 15 giochi tra i migliori e Dos 3.3 L. 1.000.000 trattabili.
Tel. 011/8006347 ore pasti.

VENDO Atari ST 1040, 1MB memoria RAM, drive doppia lastra, mouse, joystick e presa scart per collegamento monitor/TV, tutto in ottime condizioni (come nuovo) a sola lira 500.000 trattabili. Dispongo inoltre di vari titoli, sempre per Atari ST tra cui i mitici Dragon's Lair, Space Ace, McKracken ecc. In vendita a prezzo da stabilire.
Paolo tel. 0424/540388.

VENDO i seguenti giochi originali per A500: Mystere, Swgird ol Twilight e Salan a metà prezzo di listino.
Sandro tel. 06/6144837

VENDO per A500 i seguenti giochi originali: TV Sports Football, Omni Play Basketball, Lords of the Rising Sun, Rocket Ranger, Oil Impenium, It Came from the Desert, Indio 500. Tutti a circa metà del prezzo di listino.
Rocco Romenghi via Vitale, 1 - 43100 Parma tel. 0521/582237

VENDO trucchi per Amiga, C64, Atari St a L. 1.000, per mappe L. 2.000. Inviare una lista min. 6, max 50 giochi con pagamento anticipato, con il proprio indirizzo per mandare i trucchi a i soldi di quelli dei quali siamo sprovvisti. Si assicura massima serietà.
Simone Sberani via Malteotti, 6 - 25136 Stocchetta (Bs)
Marcello Mancini via Europa, 39 - 25136 Stocchetta (Bs)

VENDO C64 (nuovo modello) completo di: monitor Goldstar 13 pollici a colori, 2 registratori, giochi e programmi originali e non, cavetteria originale, il tutto a L. 300.000 (trattabilissimi) oppure scambio in blocco con un TV colori 13/14 pollici solo se in buona condizione. Vendo inoltre Nintendo Gameboy come nuovo a L. 100.000 (in imballo originale) causa mancato utilizzo.
Diego Costa loc. Fornello, 13 - 01014 Montalto di Castro (VT) tel. 0766/898474

VENDO occasione!!! A500 con memoria da 512K + 2 joystick + mouse + cavo start + dischetti a L. 650.000 (con un mese di garanzia). Massima serietà.
Giulio tel. 089/271826 dalle 12.30 alle 13 e dalle 19 alle 20.30

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Death Knights of Krynn (1MB), Supremacy, Breach 2, Full Metal Planet, Cohort, Swords of Twilight, telefonare per i prezzi. Cerco inoltre Secret of the Silver Blades, Eye of the Beholder, U.M.S. II, Canturion originali
Marco De Rossi via Lione Calvo, 26 - 00136 Roma tel. 06/3451480

VENDO tutti i numeri di K. TCM, C+VG (in perfette condizioni) in blocco o separatamente; oppure scambio tutto con Atari Lynx o Nintendo Gameboy.
Sebastiano tel. 0341/541485 pomeriggio e festivi

VENDO A500 + 1 Mega + 1 drive esterno 2 anni ottimo stato con giochi programmi. Tutto a L. 800.000 trattabili.
Maicollo tel. 0376/50229

VENDO MSX VG 8020 (80K ram) + istruzioni + 2 joystick + registratore + giochi a prezzo trattabile.
Andrea tel. 02/2550733 dalle 19 alle 21

VENDO CDTV con Welcome disk + 5 programmi. L. 1.200.000 trattabili.
Rocco tel. 0521/582237

VENDO PC 1640 DD Amstrad + stampante Amstrad, mouse, vari programmi L. 1.400.000.
Massimiliano Porroli 11020 Fagnara Nus (Ao)

Amiga giochi originali VENDO come Robocop II, Sim City ed altri 25 bellissimi giochi originali. Tutti completi di istruzioni, a metà del prezzo di listino. Più ne prendi e più c'è lo sconto! Affrettati!!!
tel. 06/3372267 - 3370456

VENDIAMO a metà prezzo giochi Ms Dos e Amiga originali come: Indy 4, Monkey Island 2, Lotus 2, Last Battle

David (Ms Dos) tel. 0425/34017
Daniele (Amiga) tel. 0425/490321

CERCO

CERCO disco n° 1 per C64 Curse of the Azura Bonds scambio con Heroes of the Lance originale o camoro. Piero Pucci lungotevere Flaminio, 80 - 00196 Roma

CERCO MsDos o eventualmente cambio (causa smarrimento) il manuale di 3D Construction Kit, o fotocopia di esso, con stupendi giochi: Uetlighter 2, Lhx Attack Chopper, Batman, Star Trek 5 ecc.). Aspetto vostri contatti.
Simona Praticò via Fariarecce, 57 - 81100 Caserta (Ca) tel. 0823/322302

CERCO giocatori di D. & D., esperti o alle prime armi, che vogliano formare un gruppo con me come D.M. Solo zona Roma, massimo 15 anni.
Claudio Antonio Forgiara v.le Giulio Cesare, 183 - 00192 Roma

CERCO disperatamente i codici di accesso di Night Shift. Scambio inoltre favolosi giochi per PC.
Gianfranco Mancini via Valle Corvone, 40 - 63020 Monteleone di Fermo (AP) tel. 0734/773323

CERCO Samples, Gongs, Modulas per i seguenti programmi: Sound Tracker, Protracker in cambio altro software Amiga
Giulio tel. 051/743730

CERCO disperatamente Lotus Esprit Turbo Challenge versione Atari ST. Sono disposto a pagare per un massimo di L. 30.000 oppure lo scambio per altri giochi (Robocop 2, Vanoe, X-Out, Indy, Batman, Turtles, Zak McKracken e molti altri).
Matteo Cantalupi tel. 0131/65372 ore pasti

Amiga club Pavese! L'unico club esistente nella provincia di Pavia CERCA soci in tutta Italia.
Diego Canevani via Verdi, 4 - 27010 Gerenzano (PV) tel. 0382/967469

CERCO disperatamente Elvra ad un prezzo non superiore a L. 40.000 e Futura Wars ad un prezzo non superiore a L. 20.000 entrambi o in inglese o in italiano, in buone condizioni ed originissimi per Atari ST.
Claudio tel. 055/704038 ore pasti.

Attenzione, Interactive Software, nell'ampiarla le sue fila, CERCA programmatori con un certo talento per Amiga, Atari ST, PC, IBM e C64 per affidare loro alcune nostre idee che poi produrrà un'alternativa casa italiana. Par adesso escludiamo grafici e musicisti in quanto ne abbiamo molti.
Massimiliano Sestrucci via S. Maria, 14 - 67062 Magliano dei Marsi (AQ) tel. 0863/517885.

Amiga Club Pavese, l'unico club esistente nelle province di Pavia CERCA soci in tutta Italia
Diego Canevani via Verdi, 4 - 27010 Gerenzano (PV) tel. 0382/967469.

Distribuzione Esclusiva
CTO



**PER AMIGA
A L. 49.900**



ACQUISTANDO:

- BUDOKAN
- THE IMMORTAL
- SWORD OF...
- PROJECTYLE
- FLOOD

OGNUNO INCLUDE ALLO
STESSO PREZZO

FERRARI FORMULA ONE

IL SIMULATORE DI GUIDA
CHE TI PORTA SUI PIÙ
IMPORTANTI CIRCUITI
DEL MONDO

ACQUISTANDO:

- STAR FLIGHT
- IMPERIUM
- SKI OR DIE
- MAGIC FLY
- 688 ATTACK SUB

OGNUNO INCLUDE
ALLO STESSO
PREZZO

INTERCEPTOR

IL SIMULATORE
CHE HA BATTUTO
TUTTI I RECORD
DI VENDITA



MANUALI
IN LINGUA
ITALIANA

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

TM

THE COIN-OP!



IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire le loro forze a combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami!



KONAMI®



LEADER
CONSOLE E ARCADE

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 1QSW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494
Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Brindley™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios, USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Microsoft Ltd under license from Konami® and under sub license from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Microsoft Ltd. Image Works is a brand name of Microsoft Ltd.